



החדשות אדוני החודש

מהארץ ומהעולם

בזכות פוקיאון



נינטנדו היתה יכולה לשקוע בצרות עמוקות. חברות רבות נוטשות את הנינטנדו 64 לסוכת מכשירים חדשים וחדישים כמו הדרימקאסט והפלייסטיישן 2. אבל בינתיים נינטנדו מחזיקה מעמד ואפילו טוענת להנדלת הדוחים בכיסס מיליון דולר. איך זה קורה? הכל בזכות שני דברים: הנייס"בו הצבעוני ומשחקי פוקיאון. מייד סיין. סגן נשיא מחלקת המכירות של נינטנדו באמריקה מסביר: "השנה מכרנו פי שניים מכשירי גייס"בו מאשר בשנה שעברה". להצלחה הזו תחברו את הסדרה המולטי של פוקיאון עם סרטי קולנוע, סדרות טלוויזיה, קלפי משחק בובות, תעשיית בגדים, צעצועים, כלי-כתיבה ועוד. והתוצאה? נינטנדו הצליחה לגלגל בשנת 1999 רק 7 מיליארד דולר. מתוככם היא הדוחית בערך עשירית. לא רע.

הנינטנדו מוזל שוב

דיווחים שונים המציעים מארה"ב סוערים, שויתן לרכוש את הנינטנדו 64 בתשעים דולר בלבד, שהם מחוז מארבע מאות ש"ח בשוק המכשירים המשומשים ניתן להשיג את המכשיר אפילו בחצי המחיר - בכארבעים דולר. זהו בריוק אחוז המחיר של מכשיר סופר-נינטנדו ישן! את המכשיר ניתן להשיג מהאינטרנט, אבל היכר: המכשיר מועל בשיטה האמריקאית (מחייב הסבה או טלוויזיה מולטי-סיסטם) המחיר אינו כולל משלוח ומסים שונים (מכס, מע"מ...) ולקניות, אין בארץ אף חברה שמספקת אחריות למכשיר. כל קלקול עליכם!

www.eb.com

למעלה מהמצופה

סגה מאוד מרוצה מההצלחה של הדרימקאסט. בחודש דצמבר 1999 נמכרו כחצי מיליון מכשירים. הרבה מעבר לציפיות של סגה וגם של כל מיני ספקנים, הטוענים שהמכשיר לא מוצלח.

EverQuest - הסרט

משחק נוסף נמצא בדרך מהמסך הקטן של המחשב אל מסך הבסך הגדול של הקולנוע. EverQuest הוא משחק מיסי. של פוני. את הסרט תפיק חברת דיגיטליזציה וחברה שמפיקה את הסרט "מיניל מנטרל" ותוא יומן. כל הנראת. על-ידי חברת קולומביה. בסוגי מבטחים סרט עוצר נשימה.

"האולימפיאדה" שמורה

אחד המשחקים הראשונים שהוכנו לחלפין של נינטנדו היה Yelling Olympians. אלא שהמשחק כבר נאלץ לעבור שינוי שם. הועד האולימפי דרש מיצרנית המשחק, חברת סטארי, לשנות את השם כדי למנוע בלבול עם משחקי הספורט המבוססים על האולימפיאדה. הדרישה נבעה למרות שלמשחק אין כל קשר למשחקים האולימפיים כיום אלא דווקא לימי הזהר של יוון העתיקה. שם המשחק שונה ל... סטארי, וכך גם שמו של המיבור, שהיה במקור מרוסיליאה.

המשחק צונזר

סגה החליטה לצנזר קטעים מהמשחק החדש לדרימקאסט D2. במשחק יש קטעי מין, עירום ואלימות. כמה מהקטעים יוסרו מהגרסה האמריקאית של המשחק כדי להצליח טוב יותר במכירות. הדובר של סגה אמר, שיש להבדיל בין קטעים של אלימות ותוקפנות כלפי נשים לבין קטעי אהבה רגילים. המשחק עדיין מסווג למבוגרים בלבד.

משימה בלתי אפשרית

גרסת הפי.סי. של "משימה בלתי אפשרית" - בוסלה גרסת המשחק יצאה בתחילה לנינטנדו 64 והוסבה למלייסטיישן. הסבת הפי.סי. בוסלה. מפתחי המשחק טוענים שהם מעדיפים לעבוד על גרסת המשחק למשימה בלתי אפשרית 2.

פוקטסטיישן 2



סוני מפתחת נוסה מתקדמת של הפוקטסטיישן, המכשיר החדש, שייתאם למשחק עם הפלייסטיישן 2. יאפשר חיבור גם לסלולריות, לכונני DVD, למצלמות וידאו, לדיסקים קשיחים ועוד. המכשיר צמדי לצאת ביפן רק בשנת 2001.

שם חדש לזלדה

המשחק Zelda Golden Mask לנינטנדו-64 קיבל שם חדש, השם החדש יהיה Mask of Majula.

תחרות חופשית

סוני החליטה לא לכמת מחיר אדור על משחקי הפלייסטיישן 2. ההחלטה של סוני מיועדת לעודד את התחרות בין יצרניות המשחקים ובין רשתות השיווק. בעבר סוני דרשה לשמור על מחירים אחידים ביחס למשחקים חדשים ובתאום איתם. כעת כל חברה תוכל לקבוע את המחירים בעצמה.

אורי גלר נגד נינטנדו

אורי גלר תובע 60 מיליון לירות שטרלינג, שהם כ-400 מיליון ש"ח מנינטנדו בגלל שהם השתמשו בדמותו, ללא רשותו, בקלפי המשחק של מוקימון בקלפים, בגרסאות היפאניות. מוסיע שמו של אורי גלר, מרטיס באחד האינטרנט קדור הנשימה של גלר. www.uri-geller.com

רק בצרפתית 2

בגליון הקודם סימנו, שממשלת "קויבק" בקנדה, דרשה מיצרניות המשחקים סוני ונינטנדו לשחק משחקים המורגשים לימנית. כעת אנו יכולים לבשר, שממשלת קנדה ניצחה במאבק התרבותי. עכשיו צריך לקוות, שבשיראל ישחק משחקים בעברית.

סוני חוגגת

בחודש שעבר סוני חגגה 50 מיליון מכשירי פלייסטיישן. בחודש הבא היא תחגוג את הולדתו של הפלייסטיישן 2. החודש סוני חוגגת את ההצלחה הגדולה שלה במכירות סוף השנה. סוני מכרה כשלושה מיליון מכשירי פלייסטיישן בחודשים נובמבר ודצמבר 1999. סך כל המכירות, יחד עם משחקים הציוד היקפי, הגיעו למיליארד וחצי דולר! זהו שיא המכירות של סוני בכל הזמנים. דובר החברה אמר, שכרגע יש מכשיר פלייסטיישן בכל בית רביעי באמריקה.

סוני מיישרת קו

סוני ערכה כנסי ענק למפיקי המשחקים של הפלייסטיישן 2. כיום יש עשרות משחקים בשלבי פיתוח עבור המכשיר החם ביותר בעולם. סוני לא רוצה לקחת סיכונים מיותרים - כל משחק צריך להיות סיפור הצלחה וכל משחק צריך להתאים לסטנדרטים של החברה. בכנסים שסוני ערכה היא דרשה מהמפיקים לעמוד בסטנדרטים וליישר קו בדמיון, באיכות, בחזקת ובכל אספקט אחר של המשחקים.

מסיבת פלייסטיישן 2

בסוף החודש סוני תערוך מסיבת ענק לפלייסטיישן 2. במרכז הידידים הגדול של סוקו יוצבו 500 מכשירים ועליהם עשרים המשחקים הכי חדשים שיצאו עבורו. כל אחד יוכל לרכוש כרטיס כניסה ולשחק במשך יומיים ללא המסקה. מחיר הכרטיס 1000 י"ן, שהם כארבעים ש"ח.

פלייסטיישן 2 ב-399 דולר

אתר האינטרנט Gamestop.com מקבל הזמנות מוקדמות לרכישות הפלייסטיישן 2. המחיר 399 דולר, דמי המשלוח לארץ עוד 75 דולר. לזה יש להוסיף 17% מע"מ ו-24% מס רכישה. www.gamestop.com

אסור לפרסם!!

מגזינים אמריקאים רבים החליטו לא לפרסם את המודעות של המשחק ECW: Hardcore Revolution. המודעות כוללות סיסמאות בוטות באנגלית, המדור, שהמשחק עצמו מכיל מילים גסות באותה הרוח בדיק ואם, בדיק אותם המגזינים, לא מתלוצצים. להפך, הם מפרסמים כתבות ותשבחות... ובמילים אחרות, מה שמותר שיהיה במשחק אסור שיהיה בפרסום שלו! בעברית היינו אמורים "צביעות".





קשה לכתוב מילה טובה על
Unreal Tournament
במיוחד כשאתה עסוק מדי
בלשחק בו...



Unreal Tournament



קשה גם לכתוב על המשחק מבלי להיגרר לקלישאות הישנות והמונחיות של "משחק הידיות רב המשתתפים הטוב ביותר אי פעם" או "יותר טוב מ-Quake". בכלל זאת Quake נהנת חזויות משחק היחיד כמעט לחלוטין (למרות שיש יוצאי דופן כמו Half Life), ובינו, כל המשחקים האלו נחפזו להיות דומים מדי, נכון עד לפני כמה חודשים, לא הייתי מסכים עם ההיגד הזה, אבל כשקיבלתי את הקומפסה של Unreal Tournament, קשה שלא היה לחשוב על זה כך, למעשה, ניתן לשלב משחק יוצאות אינסוף התאמות (Mods) באינטרנט בחנם, הרי שהתבדל המהותי בין כל המשחקים האלה הוא המנוע הגרפי שלהם, קוד הרישט שלהם, ואיכות הצליל, וגם את אלה ניתן לשנות בנפרד אלה בהם מתבטא כל משחק מתחזים את הקוד שלו לכל המעגלין (לאתחול, אגב, בעקבות מיתות הקוד של Quake המקורי, סטף גל של רמאויות את שרתי המשחק).

אבל יש עוד תבדל אחד וחשובה הרבה יותר שיעשה את Unreal Tournament למשחק טוב - משחקיות הישר מהקומפסה (או בלעז Out-of-the-box-playability).

וריי רוב המשחקים לא יכלו את זמנם במורדות כל ההתאמות הקיימות ל-Quake ובבדיקתן (ואם כן, נראה שיש להם המון זמן מני בידורם, והמון מקום על הכתף הקשיחה, אלא יורדו שתיים או שלוש התאמות שהמפולאריזציה שלהן עלתה כל כך, שהן נחשבות לחלק כמעט בלתי נפרד מהמשחק (למשל Team Fortress ו-Rocket Arena ל-Quake, ו-Team Counterstrike ו-Fortress Classic ל-Half Life, האחרונה, אגב, נכללת רק בעדכונים שיצאו למשחק, והיא אכן בלתי נפרדת משמו כעת). גם אז זמן התודדה אינו עניין של מה בכך, ושחקן ממוצע יזכה לטעם ממצי משחק מעטים, יחסית למה שהתאמות למשחק מסוגלות להציע לו.

המשחק הראשון שחזר בעיה זאת בעודה טובה היה Tribes, Tribes בא מצויד במעבי

הקרב, או ב"חזויות משחק יחיד חדשה" שהוא סוגרי מוכן מראש שהוכיח יוצרי המשחק, אילה מודטל קומבט. אבל א רק סטטיסטיקה, והיא בשום אופן אינה מסוגלת להעביר את עוצמת חזויות המשחק, ישנם עשרות על עשרות של ליטושים קטנים, ויש להם מטרה - להעביר יותר תחושה של סמרט מאשר משחק של ממש - וזה עובר, הרי אין ממש משמעות לכך שהדגת 5 פעמים ברציפות מבלי למות (בבקשה תבידו לי שאין, כי אז משהו באמת לא בסדר איתנו), אבל כאשר המחשב מכריז את זה עליך ועל שאר המשתתפים, זה נהנה להישב וכאשר אתה יורד שדבר דומה יקרה כאשר תגיע לעשר, חמסי' עשרה, עשרים, ועשרים וחמסי' הריגות רצופות, זה כבר נושא לך מטיבציה לשחק טוב יותר, הדבר נכון גם לגבי הריגות 'מסלעיות' (אריה של כמה שחקנים ברצף של מות

משחק רבים, עם דגש על משחקי קבוצות וטקטיקה, בנוסף היו בו תמיכה בכלי טייס, כלי נשק בעלי שימושים מגוונים למצבים שונים ופחות בקנה מידה מדרום, וכל אלו היו חלק אינטגרלי מהמשחק - הם היו ליטוש, לא 'צורר'.

וסכאן, בעצם, אפשר להתחיל לדבר על Unreal Tournament, Tournament הינו משחק ידיות רב המשתתפים המלווה ביותר שיצא עד היום - וזו אינה סתם קלישאה, הישר מהקומפסה באים שישה מצבי משחק שונים וסה"כ 48 (ממת שניתן לשחק בהן, בנוסף ישנן 14 Mutators - התאמות בעלות חבטה אחת לכל אחת, שחלקן אף יכולות לחסוך אחת את השנייה, את כל אלה ניתן לשחק באינטרנט, אך מומלץ ורצוי להתאמן קודם על הידיות הממוחשבים (בוסיס), וזאת ניתן לעשות בקביעה מדויקת של מנוי

המשחק: Unreal Tournament
המכשיר: פיס.
שיחק: שי גרינברג

גרפיקה - 93%

המשחק אינו נראה טוב כמו Quake 3 Arena, אך המנוע של Unreal רחוק מלהיות מיושן בסטנדרטים של גרפיקה. המשחק הוא פשוט חלום לגבי אלו שאוהבים להתעסק עם אופציות גרפיות, ועם קצת ויתורים יפעל על כל מחשב.

צליל - 80%

הקריין, סטי הקולות של הבוטים, מיוצגי כלי הנשק - הכל מקצועי ונשמע טוב. המוזיקה מעולה, אבל לא בולטת מספיק.

רמת משחק - 100%

כף אולטימטיבי.

אורך חיים - 60%

מבחינתי, לכל משחק שאין לו ייחוד יכול לצאת משחק זהה לו בעוד חודשיים, ואני אשכח ממנו. אבל אם אתם מתכננים, מסיבות כספיות, לדבוק במשחק אחד, זה המשחק.

ציון כולל - 90%

אל תתנו לביקורתיות שלי לגבל אתכם. Unreal Tournament הוא משחק טוב בהרבה מ Quake 3 Arena, אבל רק בשל העובדה שהוא יותר מגוון. לשני המשחקים אין ייחוד, ולכן לדעתי לא מגיע להם ציון מושלם.

באינטרנט:

לפניכם רק שני אתרים מתוך רשימה של מאות! האינטרנט ממוצץ באתרי מעריצים, שדתי משחקים ועוד.

www.unrealtournament.com
www.unrealtournament.net



מתחילים באזור סט של ספות.

ובכן אהנו מניעים לסיבות להם כדאי לקנות את המשחק - שלושה מצבי משחק צוות מהסוגים שראיתי עד היום, מלבד גרסה תחתית במיוחד של "הפס הדגל" יש את "שליטה" שמחייב צוותים לשלב הגנה ותקפתה ולשלוט על כמה שיותר נקודות שליטה בשלב בו נצטוו ולבסוף מצב "תקופה" בו יש תחשיבים מסוימים עד להודים שגלים קבוצה אחת אמורה לתקן בכל אמצעי אפשרי על מנת שהקבוצה השנייה מנסה ללכוד.

המשחק עצמו מושלם, העצם הגדולה ביותר אנה של המשחק אלא מבעת ממנו אחרי שמכונני המשחקים ידעו לו טיפל מה שעשה לו עד היום הוא עבודה בעניינים, ונכסיו החליטו להוציא שני משחקים לכל Quake 3 Arena ו Unreal Tournament 1 שסמכים את הזאד עד סוף קשה היה לעכל את העובדה שישנו עד משחקים כאלו. מודאי שלמשחקים 2 Tribes ו Team Fortress הקרובים ובאים יש מה להרש. אך האם היה סיבה מספיק לקנות אותם? מסקנה: תחוד תודות המשחק החדיד הישנה, דחוף אחיה במסג של דבר כל המשחקים באמת היו אותו הדבר.



מ'3 ספות בין האחד לשני, חריטת ראשונה במתב חריטת ראשית וכוחה כל אלה אבד נרשמים בעזרת חריטת ה'Quake' האסטרטג לראות את הסטטיסטיקה שלך בקרב האחרון וכל הקרבות מתרשם מתקפת את המשחק ובחוסר נדבנות NgWorldSuu האסטרטג לו להוציא את עצמו בין שחקנים אחרים באינטרנט. שוב חשיבות אלמנט מסך במשחק התקשור לאנוי הסטטיסטי הוא האישורים וכל מי שמחול ברישה לפיה יש להתאמן על הבוטים לפני המשחק באינטרנט ימצא את עצמו מור מאד חסר אונים נגד שחקנים אמיתיים. הדבר קריטי במיוחד בכל הנוגע ללמידת המפת והם המשחק נגד הבוטים, במסג של דבר, מסג קשות ("מלא תוספי באינטרנט, אבל לחשבנו אני חייב לנסות עוד פעם").

בין 6 מצבי המשחק יש קודם כל את ה' Deathmatch הישן והטוב הוא מנחה את המידה הישנה ביותר ליכולת העימות ביניהם לאחרים, אך ללא ספק אתר מנה במיוחד לטות הארון, מצב המשחק השני הוא היראצה קלה שלו - בה מקובצות לו מספר "שפות", האחרון שנצא עם לקוחה נשמה אחת, מצב העצב השלישי הוא גרסה צוות של ה' Deathmatch, כאשר שלושה מצבי המשחק הללו



קשה להגיד שזה משחק גרוע,
כי רוב המשחקים הגרועים שראיתי
לא היו כל כך גרועים....

ABOMINATION™

The Nemesis Project

חיללים שבערו שדרוג גנטי והיו מוקדמים במסך זמן רב
רק למסדה הוא. להלחם ברוע ובעלילות המטופסות
אופה סצריק.

החיללים המספרים היו:

מוצצת - חנק C4 של מידס. כל מה שהיא נוגעת בו
יכול להפוך למצב מחקרת.

פלדה - לבחור הזה יש עוד נקשה במיוחד (וגו הם היו
חייבים להמציא משהו כדי לעשות אותו באמת חזק)
הוא כמעט שלא נפגע מחומרי נפץ וכדורים ואל תדאגו,
יש עוד סוגים של בלייזשק.

צפצ - צפצ יכול ליצור מסכי מון שדועלמו לאחר זמן
מה וגם לא יעשו יותר מדי כשהם בן יהוה עם.

מגולל - מגולל יכול לעשות את הצורה של כל יצור
סטרוב אליו.

פרא - הוא הנה ממש חזק.

ניצח - ניצח יכול להפוך לכלי נראה לזמן מה ועל ידי
כן להיות בלתי נראים.

פיצול - פיצול יכול למצוץ דברים מוחק. לא זה לא
כולל איברים או דברים שצריך למצוץ.

דוקטור - הוא מאמן אריות כתחביב הוא גם מרמז
אנשים.

וולט דיסני - אותו המליט להשאיר מקטא

וכך שבעה המפלאים יצאו לרוע חרם וחזרוב וכן
גם להחיל את אמו אפריקה (מדינות כפיים וסדירות).
הרבה סיפורים סופרו על השמנה האלה. אחד מהם,
המספר ביקור, הוא סיום העלילה לגח את צבא הכת.
המוסנסים, הרגשים ואת החיובאללה בדרך. הם לא נבחו
את הכת מסיבה מסוימת, אין אף אחד מספיק מסודר
כדי לא לחזק את המשחק הזה למי מסיסה 15.

ולסיים, ציטוט מהחברת "המסמית אין מנסה
רק להרס חסר תכלית" נכון יש בסוף תכלית - להחל
את נקודת הניסיון בין החיללים.

נז היה בן 17 כשהמנה התחילה.

הסון אנשים ראו בהשמדה של ארצות כ'הנאלה,
במבן היחיד מרגי של המילת ויש שפנו לכת
המאמנים" כת המאמנים הייתה קבוצה די גדולה
של אנשים מסורפים לנמרי שהסיו לעבוד את ההרס
ולחזק את כל הלא מאמנים.

עוד משהו מרד היה בכת האמת, המלחנים שלהם. כל
שבוע אחד מהמאמנים בכל "תא" היה צריך להוכיח את
מאמנותו לכת על ידי כך שהוא נתן לשאר חברי התא
להכונן למות ולבסוף לשתות את דם.

במבן שלא היה נסאר ממנו חרבה אחרי חקסס כך
שהמאמנות לא שימשה את הכת יותר מדי.

לנו היה חיסון טבעי, משהו בגנטיקה שלו שנתן לו
את היפרס" - לראות את כל מנסחות וחבריו מתים
כיד המנה דרך הוא נסאר להיות את מה שנסאר
מהם.

יום אחד נבכמו כמה אנשים עם רובים גדולים למדי
וגררו את נז למסדה ונסמו מחזק לעיר, הרצוא את נז
והכניסו אותו לחזק יחד עם שאר האנשים מהמסדות.

בחדר הקרע פרט מיוחד.

הסרס הסביר לנו על הכת, נז הבין לראשונה בחייו
שכל מה שהוא ידע על הכת הוא לא נכון. הכת היא
תחנה, מוסרית ורדפה רק בסובש שלו ושל המון
האנשים. הוא החליט להצטרף לכת ולהלחם בלא
מאמנים למען המון האנשים.

לאחר שבוע אימונים מסך שלחו את נז לשדה
הקרוב השכונה הישנה שלו. הוא התחיל למסוק במרד
והחוב שבו הוא גדל וא, כמו מנסו סקיס באה
החובנה.

"סדר, העלילה הוא ממש מסומסמת" אמר נז ונתן
מסומסם במקום.

בסוף באותו המס, המעוררה ויחיה של שמה

המשחק: ABOMINATION

המכשיר: פ.סי.

שיחק: אמיר מלנקי

גרפיקה - 70%

הסרטים לא אומרים כלום (סתם)

טקסטים מרצדים) והגרפיקה

במשחק די גרועה.

צליל - 50%

מוזיקה גרועה (מייקל ג'קסון יותר

טוב... קריאות של האויב כמו

"DIE UNBELIEVER"

"PURIFY", מהאויבים היותר

אנושיים, המוטנטים פשוט גונחים.

רמת משחק - 80%

שליטה רגילה למדי.

אורך חיים - 40%

מעט, ממש מעט. אולי העובדה

שזה יותר מ-400 מנה מוסיפה כמה

שניות במוחית.

ציון כולל - 30%

חוסך כספו שונא Abomination.

באינטרנט:

www.nemesisproject.com

NOCTURNE™

יש הרבה מן המשותף בקונספט של שני משחקים: Indiana Jones & the Nocturne Infernal Machine, אך מעט מן המשותף בתוצאה. למרות הכל איחדנו אותם לכתבה אחת גדולה. עמוד 16 שייד ל-Nocturne בעיקרו ואילו העמוד הבאה לאינדיאנה ג'ונס!

מחקרים ומלחמה שניה לאחר מכן בתנובה וואאלית הולמת, ממש כפי שעשה זאת ב"לבד באפילה". אם לא הייתי מציד כבר את השפיות של המשחקים האלו, הייתי נבחל מחדש, מבטית.

המשחק עצמו משה שלא לעסוק בשאלות ההיסטוריה והסימולציה - על אף שקטעי הדילוגים בו מתרחשים בעזרת מנגנון המשחק ובמסגרת השלב, הם אינם "חיים", כלומר, העולם שסביבם לדילוגים כאילו נעצר, והמשחק אינו פועל ברמות שלו (על אף שלעיתים רחוקות ניתן לבחור בין שורות דילוגים). ההמשחק מהסדרה וסימולציה אפשרה למתכנתים לכתוב דילוגים ארוכים יותר, והם אכן מוצגים זאת עד היום (2 דיסקים). אבל הדבר לא בא לידי ביטוי מבחינת משחקות - וביתר עם השקדה שנכתבה חידות מבוססות החפצים קטנה בהרבה ב-Nocturne מאשר ב"לבד באפילה", נוצר כאן למעשה שילוב בין משחק בעולה לסרט עלילתי - שילוב שונה מהאופן ה"כל של "לבד באפילה", אך עובד טוב באותה המידה, ומנסה להשיג אותה מטרה - אימה.

אם יש אישהו חיסרון רציתי ל-Nocturne זה העובדה שהוא נחל על המחשב שלי, המשחק אמנם לא לבעלי קצבים חלשים, אבל גם לא לבעלי מחשבים חלשים. שינוי לב שהוא אינו דורש האצת חומרה - הוא אמילי יכול לעבוד ב"32 ביט של צבע גם בלי כרטיס מסך לגרפיקה תלת-ממדית - אבל כדאי שיזהר לכם לפחות 64 מג'בייט של זיכרון פנימי. המשחק מאפשר גם התקנה מלאה לכונן הקשיח (דבר כמעט מיותר היום - כיוון שכונני הדיסקים קוראים במהירות דומה לכונני הקשיחים) בגודל 2.2 ג'יג'בייט, אבל אז כדאי שיזהר לכם זכרון פנימי גדול מ-64 מג'בייט כדי שהמחשב לא ישתמש יותר על המידה בזיכרון הוירטואלי שעל הכונן הקשיח, ואז יוצר מצב של קריאה יותר ממנו.

חצי קטור לאחר "לבד באפילה" יצא משחק בשם Tomb Raider. מקורות לא היה הצד החזק שלו.

רציתי בדיוק! יש בכך מן החזק וזמן הטוב. הכתבה הבאה הולכת להדגים בדיוק איתך.

היה היה במיליונים הקורס, משחק בשם Alone in the Dark ("לבד באפילה"). המשחק היה מודים לזמן, רבים סוכנו שהמשחק הכל גרפיקה תלת-ממדית (כן, זה היה נדיר אז), ובמדיקה ואפקטים שמתנוגים לי עד היום כראש בכל פעם שיש לי זמני סינה (ולחץ). הכל נוצר כדי להפחיד את השחקן, והצליח בכך. מבחינת משחק, נוצר איוון עדין בין שטילה לחידות מורכבות, טאן ללא דילוגים) שיעבר לא רע, מאז "לבד באפילה" כמעט ולא יצא משחקי אימה (ואלו שכן יצאו הם בין השבדים מסוגם - Half Life או System Shock לזוגם - אך בסך-הכל פחות מהחידים מ"לבד באפילה").

בכל מקרה, כעת, כאשר דאגו האימה חוזר להיות פופולארי בקולטע, הוא חוזר גם להיות פופולארי במשחקים. והתוצאה הייתה ברורה: לפחות אחד מהמשחקים שרובבים על גל האימה עושה יותר מחוזה ל"לבד באפילה". מבחינת עיקרון המשחק Nocturne הוא כמעט "לבד באפילה" עם דילוגים. המשחק יוצא מקורות ההנחה דילוגים לא נעשו במשחק המקורי כתוצאה מחוסר בטכנולוגיה, ולא בכוחה תחילה, והם למעשה חד יכולים להיות רק כלי להגברת האימה, ואכן, Nocturne משתמש בכל אמצעי, מבחינה טכנולוגית ומשחקית, כדי ליצור אימה.

האמצעים העומדים לרשותו הם ללא ספק שיא הטכנולוגיה הגרפיקה ב-Nocturne עוצרת נשימה קצוות מעילים מתנפפות באוויר, גשם וברקים טראים בבירור בליל ירח מלא, אולם קולטע באמת מקרין סרט, ואלו רק ההיבטים המציאותיים של הגרפיקה - חכו עד שתראו אנשים חופכים לאנשי זאב, ותשמעו את עיניכם כלא מאמינים. והטאונד - חגיגה לאנשים. כעורות ותופים מרומים על אסנות

Indiana Jones & the Nocturne Infernal Machine (להלן אין מסק) מגיעים מתוך סדרה חדש של חזרה למקורות. בעידן האינטרנט נראה שיש עדנה למשחקי הרטור - והוגמא הקיצונית תהיה גרסה חדשה של Space Invaders ודוגמא מעט פחות קיצונית היא Kiss: Psycho Circus, שיצרו סקוויס כי הבסיס הרעיוני של Doom אבל בתוך עדוביה של חיקויים מאו שיצא לראשונה, ולכן המשחק יהיה פחות לו (אימה בסיס

המשחק: Nocturne
המכשיר: פיס.
שיחק: שי גרינברג

גרפיקה - 96%
לראות ולהיבהל.

צליל - 90%

המשחק הראשון, לדעתי, שממש מצדיק קניית של כרטיס בעל האצת צליל תלת מימדי.

רמת משחק - 80%

אקשן מהנה, דילוגים מפתיעים בשוניותם, והחשוב מכל - חזקות ללא קץ, מה אתם צריכים יותר? כבו את האור, והכינו את המפקדון. רק אל תוודו ידיים מהמקלות.

אורך חיים - 60%

המשחק אמנם מבטיח ומקיים 4 פרקים שונים בהם 4 סיפורים שונים, אבל אין מצב משחק רבי משתתפים...

ציון כולל - 85%

שיהיו רק משחקים כמו Nocturne, ואני מרוצה. אה, ושיעלו על המחשב שלי.

באינטרנט:

www.nocturngame.com



INDIANA JONES

and the INFERNAL

בלבד: Nocturne

הוא משחק סקיי
הנחשב בו 1997

מאמנים - וזאת למרות העובדה שאיננו מקידי
כלל בכל מקרה לשני המשחקים יחד בלבד.
בחסר הספק - במסד בשנים מרובות יצא
ב Nocturne ואין ספק שגרעה את אינדזאנה
בנוסף פנים נוספות, גם הסקנות שלהם משישבים
לחיות - Alone in the Dark 4 יצא בשנה הבאה
ואת אשר קודם אין ספק שנראה למסך דוב
הקליפים השלישי בין אם זה לרחוב או לא.

להציק לשחקנים המורה על סבלם הקשה -
בצורת ניקוד (שירי מתקופת משחק מרת'
היסטורית שלקה למעצבי משחקים זמן רב לחבין
שחבר יחיד הוא עושה זה לעצבן שחקנים)
ובצורת כסף, את חובלו לקנות כניסה לשלב
הבונים - ושי שסבל קשה מספיק כדי לחנוך אליה.
נראת ידעה לסבל יותר ולשחק בו.

גם אין משיין מותר על הסרטה וסימולציה
לשובת סצינות מוכנות מראש שאינן בוסך האמת
של המשחק - ולפיכך חולק מספר בעיות עם
Nocturne, כגון עניין התקנה מקסימלית מאסיבית
לכונן הקשיח, שבאן לוקחת "דק" 800 מ"ב וזה
אבד, הניזוי, כי העדיקה של איך משיין הרבה מותר
סובה מזו של Nocturne, למעשה, היא כל כך
גרועה, שהיא עובדת טוב על המחשב שלי, אני
עדיין מתלבט בין הקוב והרע שבצעיון, כלומר, אם
איך משיין היה עובד אצלי לאט, אזלי לא הייתי פוס
לב לבמה הוא גרוע (באשר ל Nocturne - אינני
מסוחר, ראיתי אותו גם אצל מישהו אחר), אבל, מה
שעוד יותר מפתיע הוא שהרואלנים באיכות נמוכה
בהרבה מ Nocturne - והאמור שהצחק אותי בשני
המשחקים הקודמים, כסאינדזאנה בנוס עוד דובר
בכתוביות, עובד בקושי כאשר יש לו קול - ועוד
פחות טוב בגלל שאיכות הסדבבים גרועה, בגלל
ניכר כי הסרט הוא הדבר שהשחקן עומד בסבילי
יותר מבטביל כל דבר אחר במשחק, אך למעשה
מקבל מעט מאוד, לא מבחינה כמותית נהדרתים
הכופים יותר מב Tomb Raider, לדוגמא, אבל
במה מבחינה איכותית.

האם יש קשר ישיר בין מקורות המשחקים
לבין האיכות? על אף שנראה כי כתבה זו מדגימה
קשר כזה, אני מתקשה להאמין בכך, איך משיין הוא
מיוס משחק לא מקורי ולא מושקע, ויש לו את
הדילוקס לקוות כזה - הוא ימנור בגלל הסם שלו



להפך, מבחינתו התנאי בכך שהוא משיין עלילתית
את מורשתו של אינדזאנה ג'ונס, משחקית את
מורשתו של הסדר המרסי, ופיקלית את מורשתה
של פסלה אנדרסון, ברצוני להבהיר דבר אחד לפני
הכל יש אנשים שאהבו את Tomb Raider, ויש
את אלו שלא, אני, במיקום יחסי במסדרת פריק,
מאלי שדוקא בן (אבל כמובן שאין אפילו טעם
להשוואה עם קלאסיקה כמו "לבר באהילה") אני
גם מניתי מכל המסקרות שלו, בדרך זו או אחרת,
אבל אני לא אחבתי הרבה מאוד מהחבל שיצא
בעקבותיו, ולצדדי, גם המשחק החדש בסדרת
המשחקים של אינדזאנה ג'ונס, שבאופן הניזוי חיוב
לא מעט ל Tomb Raider, נופל בקטגוריה של
חובל תנ"ל.

מה כל כך רע בו? אפשר להחזיל בכך שהוא
מתסכל השליטה בו מסורבלת מאוד, כאשר משיני
שליטה שטחיים בסיסיים היום במשחקים
אחרים, כמו מבט'עבר (שדוקא בן קיים
במשחקים בסגנון - ראו Quake) אינם קיימים
בו, בחירה בחריט בסיסי הנדחות השליטה הוציא
אונק ריוקא אל משחק חלומות מבערה, והאט את

פעולת המשחק לאחר מכן
כאשר סוף סוף הצלוחת
למצוא מסדר טקרוז
לנחות בשליטה במשחק,
תגלו שזה לא היה שונה את
זה - סצינות הפעולה
במשחק יאלצו אתכם
לסבול ולסבול, ואו
לסבול עוד קצת נזה
כלל מבלי לעסוק כיצד
כן אדם זה רב תושייה
כמו אינדזאנה ג'ונס
החליט לעשות הטבה
קריחה ולהפך
מארכיאולוג למשחה
נשק, אחרי שטיענתם
ושמרתם מספר
פגמים, הניצח, אזלי,
גם לחידה - בן חידה
שתאלץ אתכם לחזר
חזרה לקצה השני של
השלב לקחת משהו
שהופיע שם זה עשה
המשחק מנסה



המשחק: Indiana Jones & the Infernal Machine

המבטיר: פי.סי.
שיחק: שי גרינברג

גרפיקה - 50%

אינדזאנה ג'ונס נראה כבר גרוע יותר,
אבל זה לא תירוץ.

צליל - 65%

כל המוצא את הריסון מורד מתבקש
למסור לו: "אינדי, שוב הביתה".

רמת משחק - 40%

יש כאן יותר משחק מאשר ב Indiana Jones Desktop Adventures, אבל הוא
שונה בערך אותו הדבר.

אורך חיים - 60%

גם אם היה משחק רב משתתפים אני
לא מאמין שהציון היה עולה הרבה
מעבר לזה.

ציון כולל - 40%

למאזכיריטים ולאלו שמשחקים כמו
Nocturne לא עובדים על המחשב
שלהם, בעצם, גם הם יוותרו.

באינטרנט:

www.lucasarts.com/products/indy/default.html

BLOOD OF THE SACRED GABRIEL KNIGHT BLOOD OF THE DAMNED

גבריאל (כמו המלאך, רק בלי אלוהים) נייט חוזר, והפעם בצרפת.

אנשים עם כל מיני טקסים אפלים. אני לא אהרס לכם/ את העלילה כיוון שהיא בנויה כל כך יפה אבל רק בשביל העלילה והטקסטים השטניים וכותבים נפלא שזה לרכוש את המשחק הזה.

עכשיו נעבור לצד היותר טכני כי אי אפשר בלי זה. הגרפיקה יוצאת מן הכלל, מסדר מדויקת, התנועה חלקה ומציאותית למדי, אפשר להזיז את המצלמה לאן שרוצים וזה מוסיף המון חידות והמון מידע למשחק.

המודיקה כמעט אינה מורגשת וזה די טוב. אני, אישית, מעדיף את ג'נסיס המן הדתי כמנאי של המשחק קסט לי כמעיל ארטן "דעת אמת" (מי שלא יודע מה זה מוזמן לשאול אותי באינטרנט: ICQ#6454724). אבל אני חושב שגם מי שהדת לא מעסיקה אותו יושם וליל ייתנה מהמשחק ואולי אף נצליח להגביר את מספר הקוסמים בימינו אמן.

בקיצור, משחק מדחם, ענק, פיצוץ, גדול, דגל, מתאים גם לחסות ושאר דקות.

הערה 1: המשחק פועל על מחשבי P166 עם מאיץ גרפי תלת ממדי די טוב אבל הסרטים יוצאים קצת מקושחים, עדיף להפעיל את המשחק על מחשב חזק יותר.

הערה 2: אם יש לכם בעיות, התקשרו לתמיכה הטכנית ותבקשו את מרטין. הוא מצחיק, הוא מוטר בעיות מהר ויש לו שם מגיב מרטין ישר כזה.



משהו מסריח בממלכת צרפת, אבל זה כנראה בגלל הדעה הקדומה שהם אף פעם לא מתקלחים.

לעומת זאת, ב"רנלה-שאטו" (Rennes-le-chateau - "רנ" זה אחד, בושכו יש כמה ערים, זו אחת מהם, המירוץ של "שאטו" זה טיפה), כלומר, ב"שאטו" יש ריקבון עד העצם, והפעם זה לא מובע מהגימנה לקויה.

גבריאל מגיע ל"שאטו" לאחר שחוטפים את בנו ויושבו היחיד של הנסיך ג'ייס מאלבאני (סקוטלנד) וגבריאל כמובן עוקב אחרי החוטפים. המשחק מתרחש בעידה ציורית וחמודה להפליא, תרגולות מתורגמות ברחוב (מישהו זכר מה קרה במשחק הראשון עם תרגולות?), כמה כמרים מסתובבים חופשי ויש אפילו מיסלפי אחד במשחק, ב"רנלה-שאטו" יש אסרפציה לתזרים: סיפור על אוצר החבוי במקום ואפילו יש דיבורים על הנביא הקדוש (שחיל את דמו של ישו our lord and saviour).

במקום נמצאת קבוצת תזרים ובעיהם איך לא מוזלי, הבלש החביב מהמשחקים הקודמים. אתה מתחיל לחקור ולצדף חתיכות מהפאזל המרתק הזה. ככל שמתקדמים במשחק (אני ביום השני בנתיים) נוספים עוד חשודים ומגלים עוד פרדות אפלים על כל אחת מהדמויות.

הוויקן, בירתם של הטורפים קתולים, נכנס לתמונה ובמקום בו יש קשר לוויקן, יש גם קשר ל"בונים החופשיים". קבוצה מיסטרית של



המשחק: Gabriel Knight 3
המכשיר: פו.סי.

שיחק: שיחק: אמיר מלנקו

גרפיקה - 99%

למה לא מאה? גליצ'ים קטנים. אבל הגרפיקה ממש טובה. פועל סביר על פנטיום 166 אבל מומלץ מחשב יותר מתקדם.

צליל - 100%

מוזיקה טובה אך לא מורגשת. צלילים מאוד מציאותיים ומאוד במקום. טקסטים, כאמור, נאונים.

רמת משחק - 100%

לא מרגישים שטולטים במישהו, שליטה חלקה במיוחד.

אורך חיים: 90%

יש שאומרים שקוסט הוא משחק חד פעמי, אני עוד אחזור למשחק הזה עוד פעמים רבות, לפחות עד מספר 4.

ציון כולל - 95%

משחק מעולה וחובה בכל בית יהודי ומורמוני... סירה מוכיחה שעדיין יש לה מה לומר בתעשיית המשחקים! ולמרות כל התשבוחות, חשוב לזכור: זהו משחק לסוג מאוד מסוים של פריקים. אלו האוהבים משחקי תפקידים, הרבה חשיבה וגם קצת מלצמנות.

באינטרנט:

www.sierrastudios.com/games/gk3

טירת דן...

www.rennes-le-chateau.com

DISCIPLES

SACRED LANDS

תרגיל לגיבורים מתחילים

המשחק: Disciples
המכשיר: פיי.סי.
שיחק: שיי גרינברג

גרפיקה - 70%

עיבוד יפה, מושקע, אבל עם כמה פאשלות רציניות. מבחינה טכנית, למשחק דרישות נמוכות יחסית, ויש לכך סיבה.

צליל - 80%

תעצמו את העיניים שלכם, ואתם ב... (המחנה) Heroes. למחות עד שהמוסיקה תתחיל לחזור על עצמה.

רמת משחק - 87%

המשימות המבוזרות והרחבת אלמנט התקדמות הדמויות מכפרים על כל פאשלה כזו או אחרת שנעשתה במשחק. זחזח מזה, כמה גרוע כבר יכול להיות משחק שמבוסס על (ושוב פעם) Heroes?

אורך חיים - 82%

זה שהמשחק פשוט, זה לא אומר שהוא קצר. תרחישים, בונה תרחישים ומשחק רב משתתפים, אמורים להעסיק אתכם הרבה זמן. כרוע אין אופציית Hot-seat כלל, אך נרמז כי ייתכן וישוחרר עדכון המוסיף אותה.

ציון כולל - 80%

מי שעדיין לא שיחק ב Heroes, או שמצא אותו מסובך מדי, חובה עליו לנסות את המשחק הזה. גם המקצוענים ייהנו ממנו, אבל כנראה יחסכו את כספם לתוספת ל... (כן כן) Armageddon's Blade, Heroes 3.

באינטרנט:

קראו ידיעה מדליקה במדור "הזמן הצהוב"!

יש שני גיבורים עם יכולות מיוחדות - הנוב מסוגל לברד מידע על האויב ולהזמין גיבור לזרז קרב (אך אינו מסוגל לשאת איתו דמויות). בעוד שזו גיבור אחר (ששמו משהו אצל כל אחד מארבעת הצדדים במשחק, אך העיקרון נשאר) הוא היחיד שמסוגל השליטה במשחק דומה לא של Heroes, אך סלחתי פחות לטעויות מדויקת (וגעגועית). החברה שבאה עם המשחק ממרשת טאד, אך הקודה במשחק עצמו לא ידידותית במיוחד, גם אם לרוב לא תצטרכו אותה.

הבעיה המלאכותית לא מוסקעת, בניגוד ל Heroes, שם המחשב היה משהו את האסטרטגיה שלו בכל פעם שיפעלם את המשחק, כאן תמצאו את המחשב פעמים רבות דבק בדרך אחת ולא פוסה ממנו. דבר זה בא לידי ביטוי רק ברמות הקשות יותר, כי בדרך כלל לא תמצאו את עצמכם טועים



משחק

Strategy First ניסו גם ללמוד את האווירה של Heroes, אבל לא תפיד תצליחו. אם רק התשיעה הנחיתה חיתה מעונת יותר, היא יכולה להתעלות על זו של Heroes. בתחום הקול נעשה גם ניסיון מעניין לחקות את מנגן של הדמויות מ Warcraft, אך חבל שזה לא מתבטא עד הסוף מבחינת הגרפיקה, בעוד שניתן לראות את ההתקפה במרסרטים ובקישושים היסיריביים, ממת המשחק עצמה לא תמיד מושקעת. האויבים של הלחשים יופת, אבל יכולות לעיתים גם לעצבן באריכות.

בעוד האווירה פחות או יותר נשארה, קשה שלא להתלות על הגרפיקה והקול מבחינה טכנית. Heroes והמשחק הזה נראים ימים בעיקר בגלל העיצוב ולא בגלל אישורה הידוע סבטלני. מלבדמחילה Heroes הצליח כי לא היה מסובך כמו משחקי אסטרטגיה "כבדים" יותר (סדרת Battles of, או General) והיה טכנית, באותה רמה עם משהקים מאותה התקופה. עם הזמן Heroes נעשה מסובך וקשה יותר, וכדי להוסיף חטא על פסע הסיפור בגרפיקה לא ניכר מבחינה טכנית, נראה כי Strategy First הביט את הבעיה הזו, אך משום מה לא הסיקו עד הסוף בפתרונה. למחות יצא לו סבך משחק סוב.

לא קשה להבין מדוע אף אחד לא ניסה לחקות את התצלוח של Heroes of Might & Magic (שהוא בעצמו מבוסס על משחק אחר שלהם בשם King's Bounty). המשחקים היו כל כך טובים, שאף אחד לא העז להתחרות בו. עכשיו יוצא המשחק הראשון שהוא במידה חזק, ומבוסס על עיקרון זה לא של סידרת משחקי Heroes. יתרה מכך, בניית צבאות, טקטיקת קרב והתקדמות בחסות.

הרעיון של Disciples: Sacred Lands לא רע מרוב שימושים שהבנינו במשחק השלישי בסידרת Heroes, הוא נעשה קצת מסובך לשחקן הממוצע (שחקן ממוצע אינו אחד שישחק במשחקים הקודמים...), אז למה לא לפסח אותו? האלמנטים של האסטרטגיה ושל הטקטיקה ב Heroes צומצמו במשחק הזה לרמה נמוכה ביותר, לא ניתן לזנוק בקרבות (דבר

סאטנס מוזן חשיבות גבוהה יותר להצבת החיילים לפני הקרב) ומפת המשחק קטנות למדי. השחקן משתלט על סכרות בעזרת "שיטח שליטה" הגדול אוטומטית בכל תור מהקירות והערים. השחקן יכול להגדיל גם הוא את שיטח השליטה, על ידי הנחת מוסות שליטה.

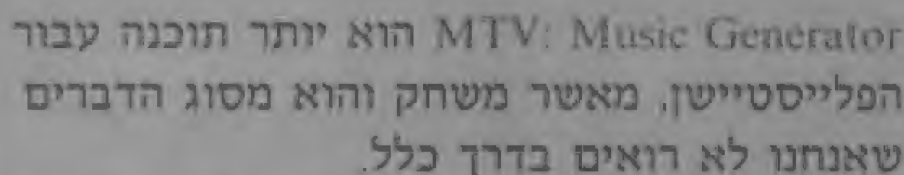
יורי המסחן Strategy First (כמה איתותי) התמקדו וויקא באלמנט התקדמות הסעות בנוסח משחקי תפקידים (שבוא נודה, ממכר לא פחות מאלמנט האסטרטגיה). במקום גיבור המוביל צבאות עצומים, אתה קונה לעצמך גיבור שנלחם יחד עם חבורה של דמויות (בגן לוחם, קשות, כח אצל בני האדם ודמויות שלהם בנעים אחרים). גם הדמויות וגם הגיבורים מסוגלים להתקדם בדרגות על ידי צבירת ניסיון, אך הדמויות מתקדמות רק אם בנית את מבנה הסדרה המותאם בסירה שלך. בערים שתבנוס אינך בונה מבנים, אלא רק מרמא וקעה יחידות, נאשר אתה יכול לשדרג את העיר עד למצב שהיא מסוגלת לעשות את אלו ברמה של הסירה שלך. מבנים אינם מגבילים את הגיבורים שלך, אך באופן טבעי הם צריכים ניסיון רב יותר כדי לעלות בדרגה. הם מקבלים חיפזנות חדשה כל דרגה, ולשלושת הגיבורים העיקריים שלך יעודים שונים - גיבור לוחם, גיבור סייר וגיבור מכשף. בנוסף



ACCOMBAT 3

electrosphere





MTV: Music Generator: המשותק:
המכשיר: פלייסטיישן
שיחם: אלעד



הנרמיקה די משעממת. במשחק יש אפשרות של עריכת נרמית, המכילה צורות ודמויות בסיסיות שניתנות להדו והתאמה, לפי קטע המוסיקה שיצרנו. בנוסף ניתן לבחור אפשרות בה התוכנה יוצרת לבד קטע וידאו. הבעיה היא שוב מקום שמירה. בנוסף לכך האפשרויות כאן מוגבלות למדי והתוצר המוגמר נראה בדרך כלל כמו עבודת מחשב שנעשתה בתקצוב נמוך.

החלק החזק של המשחק... אבל
הרבה ממנו תלוי בביטויים
המוסיקליים שלהם.

התוכנה לא מתיימת להיות תוכנה "כבדה" ליצירת מוסיקה המיועדת לעורכי מוסיקה רציניים או בעלי ניסיון רב במיקסים.

אם אתה מוסיף רצות
ומשתמש במחשב לצרכים האלה,
אתה רק חתעצבן ותשתעמם
מכיוון שהיכרון לא מספיק
והסמריה היא לא משהו שלא
ראית בעבר. אצל בעלי
פליימייטן שרק רוצים להתעסק
עם זה בצורה חובבנית, זה יחזיק
מספיק זמן כדי להצדיק את
המחיר.

קצת יותר מסתם שירים מוכנים
מראש, שרק מוסיפים להם
חופים.

TABLE 11 (CONT'D)

פיצוצים

פינת המודעות שלכם

ציוד מחשבים ומסומי משחק

- למכירה פלייסטיישן אמריקאי או איירקא - מחשק וידית ב" 350 ש"ח. וגם למכירה מנהדרים עם 5 מחשקים, ידית ובדיסקים ב" 200 ש"ח וגם מנה סירי + 7 דיסקים ומתאם ב" 250 ש"ח. שי אדסון, טל. 03-9462205.
- מבצע הסבוח דרימקאסט יפני לאמריקאי (אנטיברסאלי), דוד אזולאי, טל. 08-8641785. באשדוד.
- למכירה מנאס MMX 233, מסך 14 אינץ', כריסטיקול, מודם 33.6K, כונן CD x 50, רק 500 ש"ח. יוני אבוחרת, טל. 053-688367.
- למכירה גייסטיק של use systems בעל 4 כפתורים ועוד 2 כפתורי מצערת וידית לנורות מבט של הטייס, במחיר מפתיע. דו"ר, טל. 04-8252898.
- למכירה גינטנדו 64 + 7 מחשקים - כריסטי ויכרון + רמבל מק, ארז נעים, טל. 052-688042 או 08-8649439.
- למכירה דרימקאסט יפני + 4 מחשקים + מודם, המשחקים: סוני, וירמאה מיינר 3, מנה ראלי 2 ואינקאמינג, הכל במחיר 1550 ש"ח. דוד אזולאי, טל. 08-8641785.

משחקי מחשב ותוכנות

- למכירה Age of Empire 2 באריות המקורות (שעוד לא נמסרה) במחיר אטרקטיבי, דו"ר, טל. 04-8252898.
- מעוניין לקנות את Dune המקורי עם אריות וחבורת, על דיסקים של 3.5 אינץ' או על תקליטור, טיכ לשלם עד 50 ש"ח. דחוף יואב מוד, טל. 09-9581681.
- למכירה משחקים מעולים לסנה דרימקאסט, כמו ארמדה, סנה ראלי 2, טיי קמנדור ועוד, משה ישראלי, טל. 03-9615526.

לכבוד פיצוצים - ת"ד 28110 תל-אביב 61280

אני מעוניין למרס את המודעה הבאה לפי הסיווג:

☐ ציוד ☐ מחשקים ☐ אחר: _____ (סמן ב"א)

☐ מי.סי. ☐ סנה ☐ סוני ☐ גינטנדו ☐ אחר: _____

מסח המודעה המבוקש (עד 15 מילים + מס' טלפון):

שם: _____ משפחה: _____ טלפון: _____

הוא: ☐ אחר ☐ מני ☐ כן ☐ לא _____ גיל: _____

לא תפרסמנה מודעות של משחקים מעותקים או של משחקים צרובים

פריקשטיין הז'אנר

פינת השאלות שלכם!

פריקשטיין שלום,

יש עכשיו המון פרסומות לעסקאות חיבור לאינטרנט, שצריך לשלם בהן רק 5 דולר, מה דעתך על עסקאות אלו?
יואב ש. - רעונה

יואב הנכבד,

כל עסקה צריך לבדוק אם היא משתלמת לך. ראיתי את הפרסומות וקראתי גם חלק מהאזהרות הקטנות. העסקה בחולט מציגת בתנאי שאתה לא תיש בין 6 בערב ל-10 בלילה. חשוב לזכור, שאלו שיעות מאוד נוחות לנלישה.

* * *

פריקשטיין הנכבד,

היכן נמלץ לקנות מחשבים באזור חיפה?
אור כצהנדל - חיפה

אור היקר

שאלה נהדרת, שפשוט אין לי תשובה בשבילה. ראשית כל, כי אני לא מכיר את החנויות בדיוק. שנית, כי חנויות מעדכנות את המבצעים שלהן כל הזמן, אני ממליץ לך לעשות רשימה של כל המרכזים שאתה רוצה שיהיו במחשב שלך. גורל דיסק, ויכרון פנימי, סוג המעבד, מאיץ גרפי וכן הלאה. כאשר תהיה לך רשימה הלאה תוכל לעשות להשוות את המחירים. שיש לב, שיש מרכיבים דומים, אבל לא חיים. הדבר מאוד בולט בלוחות האם של המחשב.

* * *

פריק היקר,

מה החברל בין אתר אינטרנט וגיל לבין "מודטל"?
דוד לוי - נס-ציונה

למעשה מודטל הוא אתר אינטרנט וגיל, אבל זהו אתר בעל יומרות רבות. הימרה הכי גדולה של מודטל, שהוא רוצה להיות "שער הכניסה" שלך לאינטרנט. כלומר, האתר הראשון אליו אתה נכנס בכל פעם שאתה מתחבר. בכל התחברות אתה מחפש לראות את השינויים והעדכונים.

מודטלים הם לרוב אתרים מאוד גדולים. הכללים הרבה מידע במגוון של נושאים גדול. מודטלים רבים מהווים גם "שער חיסום".

שאלות שילחו אלינו בכל נושא:

ת"ד 28110 תל-אביב 61280

אחרי שנים של ציפייה, הוא מגיע ! המלך כבר כאן !

[illegible]

על חשבון המדינה לא ידעו שיש בזה
מחשבות על אל עזרה לא נחשבו רצונו
על המדינה והמדינה על המדינה
OLIVE

DATE SENT BY JUDGE TO STATE, DATE OF
(JUDGE'S NAME) THE YEAR

[illegible]

10-10-68
11-10-68
12-10-68
13-10-68
14-10-68
15-10-68
16-10-68
17-10-68
18-10-68
19-10-68
20-10-68
21-10-68
22-10-68
23-10-68
24-10-68
25-10-68
26-10-68
27-10-68
28-10-68
29-10-68
30-10-68
31-10-68
1-11-68
2-11-68
3-11-68
4-11-68
5-11-68
6-11-68
7-11-68
8-11-68
9-11-68
10-11-68
11-11-68
12-11-68
13-11-68
14-11-68
15-11-68
16-11-68
17-11-68
18-11-68
19-11-68
20-11-68
21-11-68
22-11-68
23-11-68
24-11-68
25-11-68
26-11-68
27-11-68
28-11-68
29-11-68
30-11-68
1-12-68
2-12-68
3-12-68
4-12-68
5-12-68
6-12-68
7-12-68
8-12-68
9-12-68
10-12-68
11-12-68
12-12-68
13-12-68
14-12-68
15-12-68
16-12-68
17-12-68
18-12-68
19-12-68
20-12-68
21-12-68
22-12-68
23-12-68
24-12-68
25-12-68
26-12-68
27-12-68
28-12-68
29-12-68
30-12-68
31-12-68
1-1-69
2-1-69
3-1-69
4-1-69
5-1-69
6-1-69
7-1-69
8-1-69
9-1-69
10-1-69
11-1-69
12-1-69
13-1-69
14-1-69
15-1-69
16-1-69
17-1-69
18-1-69
19-1-69
20-1-69
21-1-69
22-1-69
23-1-69
24-1-69
25-1-69
26-1-69
27-1-69
28-1-69
29-1-69
30-1-69
31-1-69
1-2-69
2-2-69
3-2-69
4-2-69
5-2-69
6-2-69
7-2-69
8-2-69
9-2-69
10-2-69
11-2-69
12-2-69
13-2-69
14-2-69
15-2-69
16-2-69
17-2-69
18-2-69
19-2-69
20-2-69
21-2-69
22-2-69
23-2-69
24-2-69
25-2-69
26-2-69
27-2-69
28-2-69
29-2-69
30-2-69
31-2-69
1-3-69
2-3-69
3-3-69
4-3-69
5-3-69
6-3-69
7-3-69
8-3-69
9-3-69
10-3-69
11-3-69
12-3-69
13-3-69
14-3-69
15-3-69
16-3-69
17-3-69
18-3-69
19-3-69
20-3-69
21-3-69
22-3-69
23-3-69
24-3-69
25-3-69
26-3-69
27-3-69
28-3-69
29-3-69
30-3-69
31-3-69
1-4-69
2-4-69
3-4-69
4-4-69
5-4-69
6-4-69
7-4-69
8-4-69
9-4-69
10-4-69
11-4-69
12-4-69
13-4-69
14-4-69
15-4-69
16-4-69
17-4-69
18-4-69
19-4-69
20-4-69
21-4-69
22-4-69
23-4-69
24-4-69
25-4-69
26-4-69
27-4-69
28-4-69
29-4-69
30-4-69
31-4-69
1-5-69
2-5-69
3-5-69
4-5-69
5-5-69
6-5-69
7-5-69
8-5-69
9-5-69
10-5-69
11-5-69
12-5-69
13-5-69
14-5-69
15-5-69
16-5-69
17-5-69
18-5-69
19-5-69
20-5-69
21-5-69
22-5-69
23-5-69
24-5-69
25-5-69
26-5-69
27-5-69
28-5-69
29-5-69
30-5-69
31-5-69
1-6-69
2-6-69
3-6-69
4-6-69
5-6-69
6-6-69
7-6-69
8-6-69
9-6-69
10-6-69
11-6-69
12-6-69
13-6-69
14-6-69
15-6-69
16-6-69
17-6-69
18-6-69
19-6-69
20-6-69
21-6-69
22-6-69
23-6-69
24-6-69
25-6-69
26-6-69
27-6-69
28-6-69
29-6-69
30-6-69
31-6-69
1-7-69
2-7-69
3-7-69
4-7-69
5-7-69
6-7-69
7-7-69
8-7-69
9-7-69
10-7-69
11-7-69
12-7-69
13-7-69
14-7-69
15-7-69
16-7-69
17-7-69
18-7-69
19-7-69
20-7-69
21-7-69
22-7-69
23-7-69
24-7-69
25-7-69
26-7-69
27-7-69
28-7-69
29-7-69
30-7-69
31-7-69
1-8-69
2-8-69
3-8-69
4-8-69
5-8-69
6-8-69
7-8-69
8-8-69
9-8-69
10-8-69
11-8-69
12-8-69
13-8-69
14-8-69
15-8-69
16-8-69
17-8-69
18-8-69
19-8-69
20-8-69
21-8-69
22-8-69
23-8-69
24-8-69
25-8-69
26-8-69
27-8-69
28-8-69
29-8-69
30-8-69
31-8-69
1-9-69
2-9-69
3-9-69
4-9-69
5-9-69
6-9-69
7-9-69
8-9-69
9-9-69
10-9-69
11-9-69
12-9-69
13-9-69
14-9-69
15-9-69
16-9-69
17-9-69
18-9-69
19-9-69
20-9-69
21-9-69
22-9-69
23-9-69
24-9-69
25-9-69
26-9-69
27-9-69
28-9-69
29-9-69
30-9-69
31-9-69
1-10-69
2-10-69
3-10-69
4-10-69
5-10-69
6-10-69
7-10-69
8-10-69
9-10-69
10-10-69
11-10-69
12-10-69
13-10-69
14-10-69
15-10-69
16-10-69
17-10-69
18-10-69
19-10-69
20-10-69
21-10-69
22-10-69
23-10-69
24-10-69
25-10-69
26-10-69
27-10-69
28-10-69
29-10-69
30-10-69
31-10-69
1-11-69
2-11-69
3-11-69
4-11-69
5-11-69
6-11-69
7-11-69
8-11-69
9-11-69
10-11-69
11-11-69
12-11-69
13-11-69
14-11-69
15-11-69
16-11-69
17-11-69
18-11-69
19-11-69
20-11-69
21-11-69
22-11-69
23-11-69
24-11-69
25-11-69
26-11-69
27-11-69
28-11-69
29-11-69
30-11-69
31-11-69
1-12-69
2-12-69
3-12-69
4-12-69
5-12-69
6-12-69
7-12-69
8-12-69
9-12-69
10-12-69
11-12-69
12-12-69
13-12-69
14-12-69
15-12-69
16-12-69
17-12-69
18-12-69
19-12-69
20-12-69
21-12-69
22-12-69
23-12-69
24-12-69
25-12-69
26-12-69

THE NEW YORK PUBLIC LIBRARY
ASTOR LENOX TILDEN FOUNDATIONS
455 FIFTH AVENUE
NEW YORK 17, N. Y.

הנהגתו של השר לא תהיה כדאית, ויש להקדים
החלטת הממשלה על סוגיית המעורבות
הממשלתית בניהול המערכת, ורק לאחר מכן
להחליט על סוגיית המעורבות של השרים
בניהול המערכת.

[Home](#)
[About Us](#)
[Contact Us](#)
[Privacy Policy](#)
[Terms of Service](#)

המאה של האלף

חודש אחרי סוף המילניום הגיע הזמן לעשות חשבון נפש. את החשבון הזה עשו כמה מהאנשים החשובים ביותר בתעשיית המשחקים. מדובר בעורכי מגזינים יוקרתיים בחו"ל ובמפיקי המשחקים. הם בחרו את מאה המשחקים הבולטים ביותר אי פעם. מאת: מארק רוזנמן

עסק קשה. נתחיל עם שינוי בגוף הויכוח. בהתחלה המשחקים היו ממש קטנים. מעט היו דיסקטים של מחזות ממנה אחד ועלותם הוכנסו כמה משחקים. היום משחקים מגיעים על גבי תקליטורים, לעיתים משחק חדש יותר מאשר תקליטור אחד. בגלל זה פיתחו את ה-DVD, וכבר שמענו שבדרך, בתחילת הפיזיות. יש משחקים שיודעים יותר מתקליטור DVD אחד...

בצבע היה השינוי הבולט ביותר. מעט ראינו צבע אחד בלבד על המסך. המסך היה שחור והצבע בלבן. היום אנחנו רואים מיליוני צבעים. זה מאפשר לנו לדעת תמונה של ממש ולא רק אוניציה. לכן מסיף טכנולוגיות של גרפיקה תלת מימדית והמסך הגרמי כמעט מושלם. **גם בצליל היה שינוי של ממש.** משהו אחר את המכשירים שידעו לסנן כמה צלילים חזקים. כיום בכל משחק יש איכות צליל של תקליטור עם אפקטים קוליים מרשימים.



בחידה קשה

בעולם בו יוצאים עשרות משחקים חדשים מדי חודש, קשה מאוד לבחור רק מאה משחקים בולטים. למעשים הבעיה יותר קשה כאשר ניסית משחק יוצאת למספר מסווגי משחק. במסוף אחד יש גורסה מעולה ואילו במסוף האחר מדובר בטתג נפילה.

המאבק נעשה יותר ממוכן כאשר צריך להזכר כמה שקרה בעולם מאז שנות השבעים! שלושים שנה של משחקים - שלושים שנה של מהפכים אדירים בטכנולוגיה.

מה היה לנו

לסכם את המהפך ההיסטורי זה

51. Sonic Adventure (דריקטקסט - Sega Sonic Team)
52. Bubble Bobble (משחקיידא - Taito)
53. OutRun (סנה מוטור - AM2)
54. Stunt Car Racer (אמיה - Geoff Crammond)
55. Speedball 2 (אמיה - Bitmap Bros)
56. Micro Machines 2 (מנדרייב - Codemasters)
57. Death tanks (סמקוד - Zombie)
58. Daytona USA (משחקיידא - Sega AM2)
59. Sensible Soccer (אמיה - Sensible)
60. Sonic the Hedgehog (מנדרייב - Sega)
61. Virtual Fighter 2 (משחקיידא - Sega AM2)
62. The Need for Speed (3DO - EA Canada)
63. Elite (BBC Model B - Acornsoft)
64. Defender (משחקיידא - Eugene Jarvis)
65. Head Over Heels (סמקוד - Ritman-Drummond)
66. Super Sprint (משחקיידא - Atari)
67. Mercenary (קומודור 64 - Paul Woakes)
68. The Sentinel (קומודור 64 - Geoff Crammond)
69. Exile (אמיה - Smith-Irving)
70. Grand Theft Auto (סי.פי - DMA Design)
71. Shinobi (משחקיידא - Sega)
72. Contra III (סיר ניסוד - Konami)
73. Rampart (משחקיידא - Atari)
74. Pac-Man (משחקיידא - Namco)
75. Galaga (משחקיידא - Namco)
76. Bomb Jack (משחקיידא - Tehkan)
77. Return Fire (3DO - Studio 3DO)
78. Chu-Chu Rocket (דריקטקסט - Sega Sonic Team)
79. Gauntlet II (משחקיידא - Atari)
80. NHL 98 (פלייסטיישן - EA)
81. Marble Madness (משחקיידא - Atari)
82. Populous 2 (אמיה - EA)
83. Super Pang (משחקיידא - Mitchell)
84. Thrust (64 קומודור - Jeremy Smith)
85. Legend of the Mystical Ninja (סיר ניסוד - Konami)
86. Xenogears (פלייסטיישן - Square/EA)
87. Nemesis (משחקיידא - Konami)
88. Lemmings (אמיה - DMA)
89. Asteroids (משחקיידא - Atari)
90. Paratrooid (64 קומודור - Andrew Braybrook)
91. Boulderdash 2 (64 קומודור - First Star)
92. Wipeout (פלייסטיישן - Psygnosis)
93. Strider (משחקיידא - Capcom)
94. NBA Jam (סיר ניסוד - Iguana)
95. Syndicate (אמיה - Bullfrog)
96. Phantasy Star III (מנדרייב - Sega)
97. Choplifter (64 קומודור - Dan Jolin)
98. Time Crisis (משחקיידא - Namco)
99. Solomon's Key (משחקיידא - Tecmo)
100. Super Punch Out (סיר ניסוד - Nintendo)

קצת חשבון

חובבי הסטטיסטיקה ודאי ירצו לערוך כל מיני חישובים וטבלאות. למשל: מה יש יותר ברשימה, משחקים של נינטנדו 64 או משחקים של פלייסטיישן או למיכם המספרים:

משחקי וידאו: 21	מנהדריב: 3
פלייסטיישן: 17	דרימקאסט: 3
פי.סי: 14	3DO: 2
סימולניטנדו: 11	סגה סאטורן: 2
נינטנדו 64: 7	ניס"בוי: 2
אמיגה: 7	כל היתר: 4
קומודור 64: 6	

ובמקום הראשון...

כו שאנו נותנים לומר: הטבלה לא משקפת ברוב קולות מועד זמן המשחק "זלדה" לנינטנדו 64 ולדה גם מביעה בעשרת הראשונים בגרסת הסופר נינטנדו אין ספק שמשחקי זלדה קבעו סטנדרטים חדשים כמעט בכל התחומים: גרפיקה, צליל, עלילה ואיכות משחק.

הרשימה הסלחה למיכס. בסוגרים תמצאו את שמה של יצרנית המשחק ושל מסוף המשחק. יש כאן כמה מסופי משחק שאולי שכחתם שהיו קיימים כמו ה-3DO, הקומודור 64, הספקטרום, האמיגה ואחרים. אין ספק שישנם עוד הרבה מסופי משחק שגם המונחים טכנו, או שהם לא מספיק זקנים כדי לזכור...



משחק "לא" הוגן

בקיצור: איך משווים משחק של פעם למשחק של היום? זה לא משחק הוגן, לכן לחבר הסטטיסטיקה היה מסתמך קשה. המרכיב העיקרי אותו בדקנו היה רמת הבילוי והנאה מהמשחק. למרות כל הקשיים התגבשה רשימה של מאה משחקים, אלו בטוחים שגם לכם יש בראש רשימה של משחקים שאתם אוהבים. חלקכם ודאי לא זכרום משחקים מלפני עשר ועשרים שנה, אבל יש לכם רשימה, את המשחקים שאתם אוהבים תוכלו לשלוח אלינו.

- 1 Legend of Zelda: Ocarina of Time (נינטנדו 64 - Nintendo)
- 2 Super Mario 64 (נינטנדו 64 - Nintendo)
- 3 Goldeneye (נינטנדו 64 - Rare)
- 4 Tetris (ניס"בוי - Bulletproof)
- 5 Gran Turismo (פלייסטיישן - Polyphony Digital)
- 6 Quake II (פי.סי - id)
- 7 The Legend of Zelda: Link to the Past (סימולניטנדו - Nintendo)
- 8 Street Fighter II Turbo (משחקי וידאו - Capcom)
- 9 Half-Life (פי.סי - Valve)
- 10 Super Mario World (סימולניטנדו - Nintendo)
- 11 Pokemon (ניס"בוי - Game Freak)
- 12 Civilization II (פי.סי - Microprose)
- 13 Final Fantasy VII (פלייסטיישן - Squaresoft)
- 14 Super Metroid (סימולניטנדו - Nintendo)
- 15 Super Puyo Puyo (סימולניטנדו - Compile)
- 16 Metal Gear Solid (פלייסטיישן - Konami)
- 17 Super Bomberman (סימולניטנדו - HudsonSoft)
- 18 Super Mario Kart (סימולניטנדו - Nintendo)
- 19 Tekken 3 (פלייסטיישן - Namco)
- 20 Tomb Raider (פלייסטיישן - Core)
- 21 Total Annihilation (פי.סי - Cavedog)
- 22 GP2 (פי.סי - Geoff Crammond)
- 23 X-Com Enemy Below (פי.סי - Microprose)
- 24 Final Fantasy Tactics (פלייסטיישן - Squaresoft)
- 25 Nights Into Dreams (סימולניטנדו - Sega Sonic Team)
- 26 Sim City 2000 (פי.סי - Maxis)
- 27 Anna Kournikova's Smash Court Tennis (פלייסטיישן - Namco)
- 28 Tempest 2000 (שש - Jeff Minter)
- 29 Starcraft (פי.סי - Blizzard)
- 30 Soul Calibur (דרימקאסט - Namco)
- 31 Pro Evolution (פלייסטיישן - Konami)
- 32 Resident Evil (פלייסטיישן - Capcom)
- 33 Castlevania: Symphony of the Night (פלייסטיישן - Konami)
- 34 International Track and Field (פלייסטיישן - Konami)
- 35 PilotWings 64 (נינטנדו 64 - Nintendo Paradigm)
- 36 Colin McRae Rally (פלייסטיישן - Codemasters)
- 37 Bust-a-Move 2 (פלייסטיישן - Taito)
- 38 Doom II (פי.סי - id)
- 39 X-Wing vs TIE Fighter (פי.סי - LucasArts)
- 40 Hidden & Dangerous (פי.סי - Illusion)
- 41 Snowboarding 1080 (נינטנדו 64 - Nintendo)
- 42 Secret of Mana (סימולניטנדו - Squaresoft)
- 43 Sega Rally (משחקי וידאו - Sega AM3)
- 44 Star Fox 64 (נינטנדו 64 - Nintendo)
- 45 Wave Race 64 (נינטנדו 64 - Nintendo)
- 46 Ridge Racer Type 4 (פלייסטיישן - Namco)
- 47 Ultima Online (פי.סי - Origin)
- 48 Secret of Monkey Island (פי.סי - LucasArts)
- 49 Robotron 2084 (משחקי וידאו - Eugene Jarvis)
- 50 R-Type (משחקי וידאו - Irem)

Monkey Magic

אני חייב להיות כנה ולהודות שמסיבה כלשהי Monkey Magic נראה היה לי בהתחלה כמשחק מאכזב...



אחת, כשהקסם הנגדי חסיד מבטל את האפקט של הראשון והיא משרבת פשוטה להפליא, אך באותו זמן היא יכולה לשמש כדי להעביר לשחקן שיל של מלכודות, ואם לוקחים בחשבון את העובדה שניתן להשתמש בקסמים גם על עצמך וגם עצמים אחרים (כן, גם אייבוס), הרי שקל לראות את המוטבציאל הרב לבלאגן.

קסמים בעייתיות וחמורים של הלקיח שנייה נפתרים באמצעות מערכת שליטה שמניבה



בצורה מהירה ומדויקת, קונצו יכול לבצע קסמים כפולה כדי להגיע לאיזורים גבוהים והוא יכול אפילו לבצע כמה תנועות מכות בסגנון קונג'פו. את כוחות הקסם השונים ניתן לשנות באמצעות כפתורי L2 ו-R2 הפתוחים ניתן להשתמש בהם על קונצו עצמו או על אובייקטים אחרים באמצעות כפתורי L1 או R1.

אם תצליחו להביס מעבר לגרפיקה הפשוטה תמצאו כאן 'הלום אמיתי' היהלום הבלתי מלוטש הזה מצליח לאחד בצורה מושלמת מערכת שליטה מדויקת עם מאגלים חכמים ועם קיצוב שלבים מוצלח, איחוד היצור את אחד ממסחקי הפלאטפורמה הטובים ביותר של השנות

הגרפיקה לא משהו והצליל ברמה ממוצעת במקרה הטוב, אולם הברזאן המכוער הזה מחביא בתוכו משחק פלטפורמה קשיר ומחנה, עם מאגלים מדליקים ושליטה מתקדמת.

Monkey Magic מבוסס על סדרת יפנית מצויירת הנושאת את אותו השם, אם לא ראייתם אותה - אל דאגה, לא הסדרה ה-Pokemon הבא, ואחם יכולים לבטוח בי בנסודה הזו.

קונצו, קוף קטן שצולד בעקבות התגוששות של מסאורייט, מקבל על עצמו את המטלה של הצלת איחוד הבית שלו - הר מרזי הפרי, עכשיו, לפני שאתם מתייחסים למשחק הזה כאל עוד משחק יפני מצוייר, שרצוי להימנע ממנו, קידאו עוד קצת כדי לנלות מדוע הוא עשוי להיות אחד ממסחקי הפלאטפורמה הטובים ביותר שיצאו עד כה פלייסטיישן.

מערכת הקסמים מסודרת סביב ארבעה כוחות שונים, המורכבת משני זוגות של כוחות המנגדים זה לזה, לדוגמה, קסמי אש יגרמו למוף שלך לבשר, אך קסמי קרח יגרמו לו להצטק ולהיפך. הטט השני של הקסמים יכול להפוך אותך לחזק או לחזק

המשחק: Monkey Magic
המכשיר:
סיוח:

גרפיקה - 65%

לרוע המזל המשחק לא יזכה בסרסים כלשהם על הרמה הוויזואלית שלו, יש כאן כמה אפקטים לא רעים, אבל המראה הכללי של המשחק מציב אותו אימשהו בין הדור השני לדור השלישי של מסחקי פלייסטיישן. הטקסטורות לא מפורטות מספיק ומתאפיינות בצבעים דהויים ומאחר וישנן מספר שכבות בכל טלב, ישנם פעמים בהם נראה שהכל מתערבב יחד, דבר המוביל להיפסלות שלא לצורך.

צליל - 69%

הסאונד ב-Monkey Magic הוא אולי הניטרלי ביותר, בהשוואה לשאר המרכיבים של המשחק, למרות שהמוסיקה והצלילים לא טובים במיוחד, הם גם לא ממש מטרידים או מעצבנים בצורה שתגרע מההנאה שלכם.

רמת משחק - 91%

יש כמה מלכודות פשוט גאוניות, בעוד שהן לא מהוות משהו שלא נראה כבר בעבר במסחקים אחרים, דרך ההוצאה שלהן אל המעל נפלאה ויוצרת אתגר שמתאים לשחקנים מנוסים ומתחילים כאחד. השפע של החיים הקסמים נוטה להפוך את המשחק לקל מדי, אולם מצד שני, לשחקנים פחות מנוסים זה עוזר לאזן את הסיכויים.

אורך חיים - 85%

יחד מההתחלה, הסוד של Monkey Magic טמון באיזון שבו, יש כאן מערכת איזון עדינה בין הקסמים, קיצוב השלבים, המאגלים, השליטה ורמת הקושי.

ציון כולל - 85%

אם אתם חובבי פלאטפורמות, הרי של-Monkey Magic מגיע להיות באוסף שלכם.

כל השנה אביצים לך
אלה סיאצא
הפסקה

אביצים



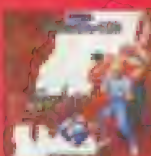
דיסקים לסוני
פלייסטיישן
החל מ-99 ש"ח

קלטות
לנינטנדו-64
החל מ-99 ש"ח



דיסקים לסגה
סאטורן
החל מ-59 ש"ח

דיסקים לסגה
מגה סי.די
החל מ-59 ש"ח



דיסקים ל-3DO
מנסוניק
החל מ-59 ש"ח

קלטות
לסופר נינטנדו
החל מ-59 ש"ח

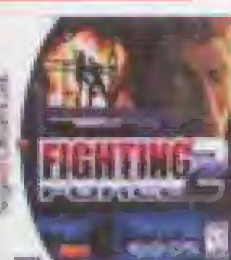


קלטות לסגה
מגה דרייב
החל מ-99 ש"ח

קלטות לסגה
32X
החל מ-99 ש"ח



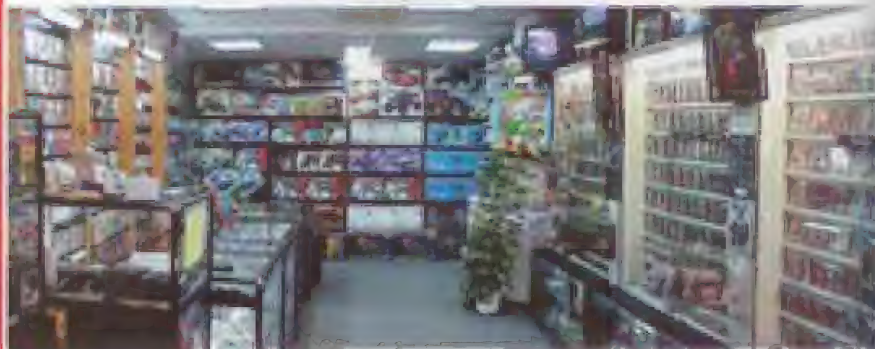
קלטות לאטארי
לינקס
החל מ-39 ש"ח



רזידנט אוויל 2
כייטניג פורס 2

Mגה-סאן סנטר

מרכז סטודים לרצי משחקי סלולר
מבחר ענק של משחקים לכל המכשירים



הנה + דוחות



סגה דרימקאסט אמריקאי
1699.- ש"ח



מכנית מקצועית TAMIYA



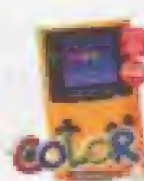
אקדח
"סיים קרייסיס"



סגה סאטורן
10 דיסקים
1499.- ש"ח



סוני פלייסטיישן
אמריקאי + 7 משחקים
1499.- ש"ח



גייס-בוי צבעוני
599.- ש"ח



נינטנדו-64
2 ידידות + 3 משחקים
1499.- ש"ח

פלייסטיישן

Tomb Raider
Medal of Honor
Gran Turismo 2
James Bond 007
Fighting Force 2
Resident Evil 3
Pacman 3D
Fatal Fury 2
Twisted Metal 4

נינטנדו-64

Vigilante 8: 2
Mario Party 2
Rainbow 6
Donkey Kong 64
NBA Live 2000
Turok
Resident Evil
WionBack
Castivania

דרימקאסט

Fighting Force 2
Soul Reaver
Zombie Revenge
Wild Metal Country
Crazy Taxi
Toy Commander
NBA 2K
Slave Zero
ShadowMan

קניון הזהב, קומה ב' ליד משחקי הוידאו, את. חדש ראשליצ * טל. 03-9617808
www.megasoncenter.co.il

TOMBI! 2

המחצית הראשונה של 98 הייתה תקופה נפלאה עבור בעלי פלייסטיישן. בששת החודשים הללו זכינו לראות משחקים כמו Gran Turismo, Einhander, Tekken, Final Fantasy Tactics, Resident Evil באמצע הקיץ ההוא הופיע משחק מוזר, שנקרא Tomba!

המשחק מועל בסביבה מיליוניאלית מלאה עם דמויות עשויות מיליוניאל. זה בניגוד למשחק הראשון שהיה מבוסס על דמויות דרמטיות שהוצבו על רקעים מיליוניאלים. תלות במדיום למרות שכבר במשחק הראשון ניתן היה לזוז אל תוך הריק. הרי שהפסד העניין הזה מהווה חלק גדול וחשוב יותר במשחק Tomba 2 מספק תעודות מעניינות של תוצאות דרמטיות ותלות ממדיה ומספיקטיבה שהיא לא בדיק בסגנון פרו 44 אבל גם לא ממש דרמטיות מסודרות.

כאשר יש לכם את ההזדמנות לטעם לעוסק המסך חצים מרחפים יופיעו מעל לראשו של Tomba. מאחורי יותר במשחק יופיעו איורים בהם ניתן לסייר אל תוך שכבות על גבי שכבות של עומק למרות שזה לא מהווה תועלת תלת ממדית אמיתית. הרי שזה עדיין ניתן תחושת עומק טובה בהרבה מן שהייתה במשחק הראשון. ואם כבר מדברים על תועלת תלת ממדית אמיתית, הרי שיש גם קצת מה במשחק חלק מן השלבים מאפשרים לשחקי לסרוק אותם מוזיות צילום עילית. עם יכולת לטעם לכל כיוון, באופן חופשי.

וראי זהו כאלה שידגישו שיתבועה תלת ממדית מלאה לכל אורך המשחק היתה הנפכת אותו לטוב אמילו יותר. אבל אני לא חושב ככה. אם המשחק היה בסגנון של מרי - אז כבר לא היה Tomba. זה היה סתם עוד משחק פלטפורמה תלת ממדי. שהוכח שלו הוא במקרה Tomba. חלק מהיצירה של משחק המסך הוא השילוב של רעיונות חדשים. אך צריך לעשות זאת מבלי להקריב את הסגנון של המשחק המקורי - ר Tomba 2 מצליח לעשות את זה בצורה נפלאה. חלק מן המאפיינים החדשים של המשחק תורמים לסחירות המוגברת שלו. רועמא טובה לכן מהווה חליפת הסנאי המעופף המאפשרת לך לעלוש

Whoopee Camp מתחזרה את נער המעדות החביב על כולם. במשחק המסך שמצליח להוות טוב יותר מהראשון בכל דרך אפשרית. וכן, הוא עדיין נמשך לחודשים בצורה יוצאת דופן. Tomba 2 נטל את כל מה שהיה טוב במשחק הראשון. הופך אותו לטוב יותר ואח"כ עוד מוסיף כמה דברים חדשים. המשחק הזה הוא בדיק איד שחיתות רוצים שההמשך יראה כמובן ש' Whoopee Camp יכלו לקחת את דרך המוצא של Tomb Raider ומנסים ליצור גרסה חדשה של אותו המשחק. רק עם שלבים חדשים. אבל במסגרת זאת הם יצרו משחק חדש לגמרי. מן היסוד.

Tomba וטל אקטנטים מכל מיד משחקים. אבל עדיין הצליח להישאר מקורי ומיוחד. המשחק היה בעיקרו מבוסס מסורות - לאחר שהשחקן נחלק בבליה. היה עליו לאתר את המריטים הנכונים כדי לפתור אותה. היו שם כמה רמזים קטנים להטמעת של משחקים כמו אלה. כאשר איורים רבים שלא היו נגישים בשלב מוקדם. נפתחו מאחר יותר. לאחר שבוצעו מטלות מסוימות.

בתקופה בה הפלייסטיישן סובל מהתקפה של משחקים ממוחזרים.



המשחק: Tomba 2
המכשיר: פלייטשטיין
שיחק: עופר

גרפיקה - 85%

אחד הדברים המקסימים ב-Tomba הוא הצלחתו לשחזר את הסגנון הקלאסי של משחקי ה-16 ביט ולזרוק את הסגנון הזה לתוך עידן משחקי ה-32/64/128 ביט.

צליל - 70%

הדבר העיקרי שפגע בסאונד של המשחק זה המוסיקה. למרות שרוב המוסיקה בסדר, הקטע המושמע טוב ושוב בכל פעם שהדמויות משוחחות ביניהן יוציא אתכם מדעתכם בערך במעם השנייה שתשמעו אותה.

רמת משחק - 90%

השחיקות שעשתה את Tomba המקורי לכל כך מהנה נותרה מצוינת גם הפעם. היא אולי אפילו טובה יותר. כמו במשחק הקודם, גם הפעם ישנן מטלות ספציפיות שיש למלא ובתמורה לכך זוכים בגורדות הרפתקאה. בגורדות הללו ניתן להשתמש כדי לפתוח תיבות מסוימות, שפזרות ברחבי העולם.

אורך חיים - 90%

יש כאן כל כך הרבה משימות והרפתקאות יצודיות, שאתם יכולים להיות בטוחים שהמשחק הזה יעסיק אתכם להרבה הרבה זמן.

ציון כולל - 88%

בסיכומו של דבר, Tomba 2 הוא משחק מספק מאוד. הוא מכיל עומק רב, נראה נמלא ומוסיף כל כך הרבה למה שהציג המקור. ואם זה לא מספיק לכם, הרי שעדיין אין משהו משעשע יותר מלראות מה Tomba מעולל לחיזרים המסכנים הללו...



להראות מוזר לחלק מכם. אולי זו הסיבה שהמשחק הראשון הפך למשחק נישא בלבד. לדע המול, אם המורשת של המשחק הראשון הרחיבו אתכם, סביר להניח שהן ירחיבו אתכם גם הפעם.

השוואת Tomba 2 למשחק הראשון היא כמו להשוות בין משחק 16 ביט למשחק 32 ביט. הטיפול התלת-ממדי לו זכה המשחק גורם לו להיראות שונה למדי מן המקור. לא רק שדמותו של Tomba גדולה יותר כאן, אלא שכל אחד מן הרקעים מכיל הרבה יותר עומק וצבעים. הוסיפו לכך אפקטים ויזם של תאורה שמנגלים עד היום את יכולות התמרה שברשותכם וקיבלתם משחק מלספורה שנראה לא רע בכלל.

הנוספת הגדולה ביותר בנושא הצלילים של Tomba 2 היא כנראה הדינמיות שהוקנה לכל אחת מן הדמויות. כל דמות שאחזה מדבר איתה מדברת תזרה אליך והדינמיות היא ברמה גבוהה למדי. זה לא

Resident Evil (גרוע), אבל מצד שני זה גם לא

Metal Gear Solid

בקיצור מנסלך.

בנסחה לאיורים מסוימים את החליפה אפשר למצוא באיור המושלג. אך ניתן לשוב לאחור ולהשתמש באיור זה בשלבים המקדמים יותר כדי להניע לזיכרון סקומות שלא ניתן היה להגיע אליהם קודם לכן.

היכולת הזו לחזור לשלבים מקדמים הינה אחת הסקנות שהועלו כנגד המשחק המקורי. הפעם ניתן למצוא נוצות סקומות במהלך המשחק, אשר מעבירות אותך לכל מקום בו כבר ביקרת בעבר. יש כמות מספקת של הנוצות הללו, אשר משרות בין השלבים השונים, כך שתמיד תהיה לכם דרך נוחה לעבור ממקום למקום במשחק.

החלומה היחידה שלי הפעם קשורה לכך שחלק מן המטלות שעל Tomba למלא משום קשות נאמן מוגש וגורמות לתסכול רב. והאמת, לי שאני מנוסה כאן בעדושת, למולם של רוב השחקנים נאלה שלא נוגעים באובססיה לסיים כל שלב וסלב במשחק, המטלות הקשות הללו אינן דורשות כדי לסיים את המשחק.

הדרך בה Tomba תוקף ונחא קומץ לאויבים שלו על הגב בצורה מעוררת אסוציאציות) עלולה



Jackie Chan's Stuntmaster

Jackie Chan's Stuntmaster הוא מאתם המשחקים שה"בקרוב" שלהם נראה ממש מבטיח. עכשיו, כשהמשחק יצא סוף סוף ניתן לראות שלמרות שהוא מהנה למדי, הגרפיקה שלו קצת מאכזבת והוא לא מנצל את מלוא הפוטנציאל הטמון בהבאת כוכב אומנויות כמו ג'קי צ'אן למערכת הפלייסטיישן.

שונים במשחק המצא את עצמכם בורחים מארזי שמתנדנד מחבל, נהנים ממאוזורים שיכולים להקיף אתכם מהשלב וקופצים ממלספארמה קטנה אחת לשנייה, כאשר הן בתנועה 90 אחוז מהפסילות במשחק מתרחשות עקב קפיצה לא טובה, כשהדמות לא ממוקמת בדיוק בנקודה הנכונה.

סביבת המשחק בנויה בצורה לא רעה והיא מאוד צבעונית, עוד דבר שמאז מוסיף למשחק הוא אפקטים גרפיים כמו ניצוצות שעפים מניאונים, כשהדמויות איתם בטעות. לסיכום, Jackie Chan's Stuntmaster הוא משחק טוב, מעודד מבט טכנולוגי, הוא אולי קצת מסגר מאחור ואולי אם היו מוציאים אותו קודם לכן, במסגרת מתאים יותר הוא היה מצליח לעשות עלינו רושם רב יותר.

הקליטה של המשחק סובבת סביב מציאת החברה של ג'קי, שנחשפה על ידי דמויות וגם סביב מציאת חבילה שג'קי צריך להחזיר, כדי להתקדם במשחק. ג'קי צריך להסתובב באזורים שונים, כמו גגות של בניינים וצינורות בויב בציינהסאן. כל סביבת משחק מחולקת לשלושה שלבים ובסיום של כל איזור יש בוס.

סגנון הלחימה מוכר את Final Fight באגרופים ובקניטות, אך משלב ביטוח גם קפיצות בסגנון משחקי מלספארמה. כיוון שג'קי ידוע בתור אמן פעלולים מצלח ביותר, הרי שגם כאן אפשר לעשות עם הדמות שלו תנועות מתחכמות. ניתן לבצע קפיצות כנגד קירות וכל מיני סוגים של בעיטות ואגרופים מסוגונים. שכיחות עצמים כמו פחי אשפה וארגונים בדרך כלל תחשוף מון, שניתן להשתמש בו כדי להחזיר

אנרגיה שאבדת. להבדיל מ-Final Fight הניבד שלנו שותה חלב ואוכל אוכל סני במקום בשר אדום, היריבים לא קשים במיוחד, אבל הבעיה היא שהם בדרך-כלל באים בקבוצות, כך שכרוע שמבצעים מהלך שדרת על אחד היריבים, השני יכול להתנגב מאחור עם בעיטה לצוואר, צריך להשתמש בהתקפות מהירות עם בריחה לאחור, וזר גריסת נוק, מבלי שהיריב יע בך. החלק היחיד שבמשחק מעצבן במשחק הוא השילוב של הקפיצות בסגנון המלספארמה לבין הקרבות. לדוגמה, במקומות

המשחק: Jackie Chan's Stuntmaster
המכשיר: פלייסטיישן
שיחק: אלעד

גרפיקה - 79%

למשחק יש סגנון ויזואלי מאוד מוגדר. הדמויות נעות בצורה די חלקה ומבחינה גרפית זה אולי הדבר המרשים ביותר במשחק, רמת הפירוט של הטקסטורות, לעומת זאת, נמוכה מאוד והתוצאה היא אוסף של לחמים שנעים בצורה טובה, אך לא נראים ריאליסטיים במיוחד.

צליל - 84%

המוסיקה מלאה בקטעים שאופייניים לסרטים של אומנות הלחימה, הרבה מכות וחבטות. הפס קול מכיל קטעי דיבור ממש טובים של ג'קי, חלקם נלקחו היישר מן הסרטים וחלקם נוצרו במיוחד עבור המשחק. ג'קי אומר כל הזמן דברים שונים, שמותאמים בצורה מאוד יפה ורלוונטית למה שמתרחש על המסך.

רמת משחק - 77%

הנוק שנגרם מקפיצות לא טובות הוא לא כל כך גורא, אבל הצביה היא שבכל פעם שנפלים, השלב נטען מחדש, דבר שלוקח בין 30 ל 30 שניות. שימירה על מס אנרגיה מלא היא לא משימה קלה.

אורך חיים - 78%

זה לא משחק מכות מהלוגה הראשונה. ראינו טובים ממנו בכל המובנים ובכל הציונים האפשריים, ולמרות זאת, תובי ג'קי צ'אן יתנו לבעוט, לקפוץ, להכות וכדומה...

ציון כולל - 78%

מדובר במשחק קצת מיושן אבל מאוד מהנה ומומלץ לנסות אותו.

כתובת באינטרנט:

www.midway.com



הסבה מקצועית ואמינה של כל מערכת משחק מגירסתה הרגילה לתצורה אוניברסלית
החלפות DVD ללא הגבלת זמן החלפות PSX ללא הגבלת זמן כרטיסי VCD-349 ש"ח
מתקבלות הזמנות טלפוניות באמצעות כרטיס אשראי - משלוחים לכל מקום בארץ

GT

GRAN TURISMO 2™

THE REAL DRIVING SIMULATOR

משחק ההמשך לפלייסטיישן, Gran Turismo 2, כבר כאן, כל כך הרבה ציפו לו וחיוכו לו, אך האם הוא היה שווה את ההמתנה?



מי ששיחק ב־Gran Turismo המקורי יודע שזה היה משחק המירוצים העמוק והמקיף ביותר שיצא לפלייסטיישן ולכן הדרישות ממשתתף המשחק הן בהכרח גבוהות מאוד. אז אנו כאן כדי להרגיע אתכם. ב־Gran Turismo 2 יש יותר מכוניות, יותר מסלולים ויותר אפשרויות משחק, מה שאומר שחלק מהשחקנים יצטרכו לשחק כמה שעות טובות רק על מנת להגיע לנקודה טובה אמר להחליל בכלל ליחידות באמת מהמשחק.

אל תחזו לעוסק הרב של Gran Turismo 2 להטעות אתכם. המשחק הזה יתאים לכל חובב מירוצים. המשחק מגיע על גבי שני דיסקים, אחד מכיל משחק בסגנון ארקיד והשני בסגנון סימולציה - שניהם טובים מאוד. על אף שהגרפיקה כמעט זהה לגרסה הקודמת, כל שאר האלמנטים שיפרו דיים כדי להפוך את המשחק הזה לעובד בצורה משמעותית מן המשחק הקודם וכמובן למשחק המירוצים הטוב ביותר שיצא עד היום.

יכולת הנתיבה של השחקן הן מאוד חשובות כאן, אבל מה שחשוב לא מוזנח הוא שהרכב שאותם בוחרים יהיה מתאים לדרישות המסלול ולכישורים שלכם. Gran Turismo 2 מספק מבחר עצום של מכוניות

אמיתיות. עם למעלה מ-500 דגמים שונים: כמו כל השחקנים גם אנחנו ניסינו את הסכנות האמיתיות שלנו בהתחלה אבל מהר מאוד עברנו למטות סוגיות יותר... אלה הם הדברים הקטנים שמקנים ל-Gran Turismo 2 את המקום הראשון בסבלת משחקי המירוץ.

Gran Turismo 2 הוא מסוג המשחקים שיגרמו לשחקנים לחזור ולשחק בו שוב ושוב וככל שהם ישתקו בו הם רק "יתמכרו" אליו יותר, וכן, הוא היה שווה את ההכנסה.

המשחק: Gran Turismo 2
המכשיר: פלייסטיישן
שיחק: אלעד

גרפיקה - 93%

אין שינוי של ממש מהמשחק הקודם. זה קצת מאכזב אבל רק בגלל הציפיות ליותר, בשורה התחתונה הגרפיקה פשוט מעולה.

צליל - 92%

הצליל במשחק פשוט מדהים - לכל מכונית יש רעש מנוע שונה וכשתתחילו לצד שחקנים אחרים אתם באמת תעדיכו את העובדה הזו. מוסיקת הרקע גם היא טובה מאוד ומוסיפה לאווירת הריגוש מהמירוץ. להקות כמו: "Garbage" ו-"White Zombie" מביאות צלילים מוכרים ומהנים לחוויות המרוץ.

רמת משחק - 95%

שליטה מעולה בכל 500 המכוניות של המשחק. אל תצפו להבדלים משמעותיים בין כלי הרכב כי האקסן האמיתי נמצא על המסלול.

אורך חיים - 97%

יותר מכוניות, יותר מסלולים, יותר אפשרויות משחק... יותר שעות של הנעה והנאה!

ציון כולל - 95%

לכל אלה שמשחקים עכשיו משחק מירוצים אחר, הניחו אותו מייד ורצו לקנות את Gran Turismo 2



חשיפה של מחקרים השלישי הפיתוח הראשוני

איג'י

Evil Dead Ashes 2 Ashes



למצא בשלבי 'ניתוח' מתקדמים לסדר המשחק
אחרי לצאת לפלייסטיישן 2

Tyrannosaurus Tex

חברת THQ עומדת לשווק משחק חדש לגייס
בזי הצבעוני לטענת סמלית המשחק הוא יגרו
מחדש את החוויות שהגייס'ני מסוגל לספק
ראשית כל מדובר במשחק עם גרפיקה גלית
מסדית. שנית המשחק יאסד לחבר שני מכשירי
גייס'ני למשחק ראש בראש, לקרב על חיים ועל
המות. גיבור המשחק הוא הקאובוי טקס, שצריך
לעבור 15 שלבים ולהביס רובוטים ודמונאים.

חברת THQ אישרה שהיא עובדת על משחק
לפלייסטיישן 2. זהו משחק אימה המבוסס על
סרט קולנוע לדברי מפתח המשחק, יתכן מאוד
שמדובר בסדרת משחקים שלמה. חשוב לומר
שגם כך מדובר במשחק שני בסדרה. המשחק
הראשון יצא בקריב לפלייסטיישן 1 ואילו השני
יצא בעתיד הרחוק לפלייסטיישן 2.

Biohazard 4

חברת קאקס עדיין לא הכריזה על הפרק הרביעי
של Biohazard הירוש בארץ בשם Resident Evil.
אבל בכירים בחברה הודו לאחריה שהמשחק

הלו"ז של נינטנדו

מאיכובי הנינטנדו 64 שימו לב ונינטנדו
הצחירה על לוח זמנים לכמה
מהמשחקים הבולטים שצפויים לצאת
השנה למכשיר. זהו אולי הוחכמה
שלמרות השמועות על גמישותו של
המכשיר. הוא עדיין קוה

Ridge Racer 64 - סבדור

Pokemon Stadium - מוק

Perfect Dark - אמרל

StarCraft 64 - אמרל

Backbone 64 - מוק

Kirby 64 - מוק

Banjo-Toxic - קיק

Zelda Expansion - מוק

Conker's Bad Fur Day - חורף

Mickey's Speedway USA - חורף

Pikachu VRX - חורף

Titanium Angels

חברת SCI כבר עובדת במקביל על
משחק הפעולה והפעולה לפלייסטיישן
2. המשחק אמור לצאת בקרב כמה
בינוניות. המשחק - הוא - כנראה - בלויס
יפטיה מהממת שסמורה להחזיר את
לארי קופר לצידה של פרנק סנבר
רובוט. המשחק מתוכנן לפלייסטיישן 2
וגם לגייס'ני בוי הצבעוני ולפי סי.

Summoner

המשחק Summoner יצא בארץ הקרוב
לפלייסטיישן 2 ולמחשבי מקינטוש
והוא זהו משחק פעולה ומפקדים
חלוצי מדי הדבר החשוב ביותר שהיה
למפתח המשחק לחזור הוא שחובבי
הסגנון לא תהיה בעיית שליטה עם
הידית האנאלוגית החדשה של
המקונסטיישן 2. המעבר מהמקלדת של
המחשב לידית המשחק תהיה טבעית
ותהיה.

Syphon Filter 2

הפסטיבל של סוני

סוני מתכננת חגיגת ענק לקראת הסקתו של הפלייסטיישן 2 בחודש הבא ביוני. לקראת סוף חודש מרץ תיערך תערוכה מיוחדת במרכז הירידים של סוקי. בתערוכה יוצגו עשרים המשחקים הראשונים שייצאו למכשיר. המשחקים יותקנו על 500 מכשירים שונים. לראשית הכול, הרכב אנב למי שאתם מתחילים לקנא, כדאי לחזור שהכניסה עולה כאלף ין, שהם בערך 45 שקלים.

רשימת הלהיטים לפסטיבל:

- * FIFA 2000 (Electronic Arts)
 - * Border Cross (Electronic Arts)
 - * Atrain 6 (Artdink)
 - * Street Fighter EX3 (Capcom)
 - * Zero Story (Enix)
 - * Evergrace (From Software)
 - * Eternal King (From Software)
- בתוספת למסך

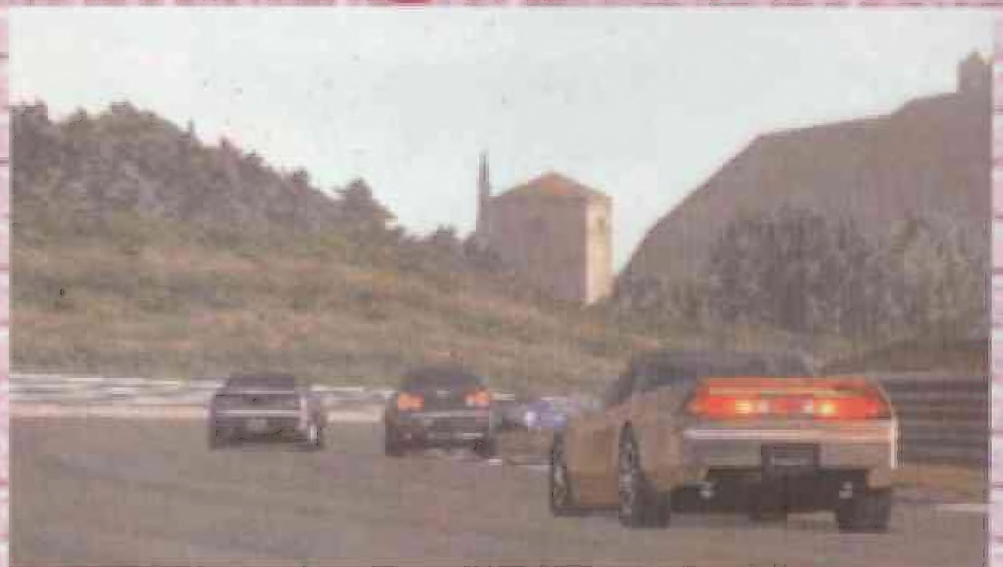


- * Kessen (Koei)
- * DrumMania (Konami)
- * Jikkyou World Soccer 2000 (Konami)
- * Ridge Racer 5 (Namco)
- * Tekken Tag Tournament (Namco)
- * FantaVision (SCEI)
- * Gran Turismo 2000 (SCEI)
- * I.Q. Remix Plus (SCEI)
- * Driving Emotion Type-S (Square)
- * Play Space Professional Baseball (Square)
- * Golf Paradise (T&E Soft)



אולם, 989 של סוני הכריז על Syphon Filter 2, משחק ההמשך ללהיט הגדול של שנת 1999 לפלייסטיישן, המשחק יצא בעוד כחודש וחצי, בו עוד 20 שלבים, מצב משחק לשני משתתפים ומבחר חדש של בליווישק.

Driving Emotion



זהו משחק המירוצים החדש של Square לפלייסטיישן 2. המשחק יוצג החדש ביוני, במסגרת הפסטיבל החגיגי של סוני. מפתח המשחק מבטיחים משחק טאגר טאגר מוצאצות, עם הסוף אפקטים מרהיבים.

פאזל פנים



מאתורי חתיכות הפאזל מסתרת תאונת מסך של משחק ידוע. אם אתה
חובה את המשחק, שלח אלינו את שמו. בגלין הבא נסיר עוד 2 חתיכות פאזל.
ככל שנסיר חתיכות כך יקטן שווי הפרס...

הכתובת לשלוח: פאזל פנים - ת"ד סוויט 2 ת"א 5850

למעלה מ-500 קוראים ויהו בגלין הקודם את לארה קרופט!

בפרסים זכו: דורון קסמי מתיבה, שימור קלרמן מכתח-תקוב ודודי פריזדה מקריית אנון.

מאתנות:
 אשחקי מחשב
 * חודש חינוך

קלה

פריק

אשחקי מחשב
 אשחקי טלוויזיה
 מדור אינטרנט
 אוסף טיפים
 חדשות מהעולם
 חומרה ואנשורים
 קולנוע ובידור

נבחרים ממינוי

לכבוד פריק - ת"ד 28110 תל-אביב 61280

מצורף בזה 6 תשלומים שווים של - 44 ש"ח עבור מנוי שנתי לפריק.

שם פרטי: שם משפחה: גיל/כיתה:
 רחוב: מספר: ישוב: מיקוד: טלפון:
 נאשוא: בעל הכרטיס: מסי כרטיס: ת"ז: חתימה:

7674-6803

להזמנות טלפוניות בכרטיסי-אשראי: כל יום עד 17:00, ביום ו' עד 12:00. בפקס. 03-5373906

<http://www.actcom.co.il>



אקטקום
תקשורת אקטיבית בע"מ



ACTCOM

אינטרנט בחברה טובה

חיבור לפי שעות
אנ-ללא הגבלות
שירות אמין
ואדיב

צלצלו כבר עכשיו
ואנשי השירות שלנו יתאימו לכם את המנוי המתאים לכם ...
@חיבור קבוע בני"ל @ מנוי לשעות הבוקר @
@ מנוי לפי שעות @ מנוי ללא הגבלת שעות @
@ אתר אינטרנט ועוד ...

1-800-300-123

info@actcom.co.il

קו פרטי
מהיר לחייל

ISDN

33,600

56 K

נלין

כל אזורי החיג
בישראל

02

03

04

06

07

08

09

תמיכה
24 שעות ביממה
במספר חינם !!!
1-800-300-123